



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**AS FACES DA INTERATIVIDADE: UM ESTUDO DE CASO COMPARATIVO**  
**ENTRE O GAME *THE WALKING DEAD* E O PRODUTO EDITORIAL**  
***DIGITAL BOTTOM OF THE NINTH***

Vanessa Silva Raposo

Rio de Janeiro/ RJ  
2013



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**AS FACES DA INTERATIVIDADE: UM ESTUDO DE CASO COMPARATIVO**  
**ENTRE O GAME *THE WALKING DEAD* E O PRODUTO EDITORIAL**  
***DIGITAL BOTTOM OF THE NINTH***

Vanessa Silva Raposo

Monografia de graduação apresentada à  
Escola de Comunicação da Universidade  
Federal do Rio de Janeiro, como requisito  
parcial para a obtenção do título de Bacharel  
em Comunicação Social, Habilitação em  
Produção Editorial.

Orientador: Prof. Ms. Paulo Roberto Pires de Oliveira Jr.

Rio de Janeiro/ RJ  
2013

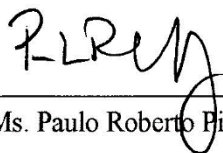


**AS FACES DA INTERATIVIDADE: UM ESTUDO DE CASO COMPARATIVO  
ENTRE O GAME *THE WALKING DEAD* E O PRODUTO EDITORIAL  
*DIGITAL BOTTOM OF THE NINTH***

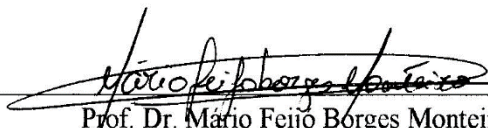
Vanessa Silva Raposo

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Produção Editorial.

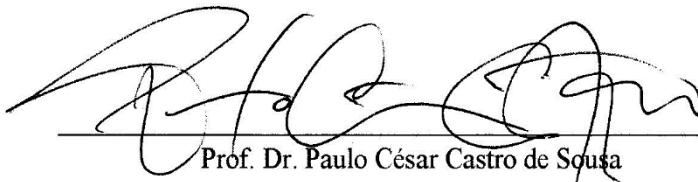
Aprovado por



Prof. Ms. Paulo Roberto Feres de Oliveira Jr. – orientador



Prof. Dr. Mário Feijó Borges Monteiro



Prof. Dr. Paulo César Castro de Sousa

Aprovada em:

Grau: 10,0 (DE2)

Rio de Janeiro/ RJ  
2013

R216

Raposo, Vanessa Silva

As faces da interatividade: um estudo de caso comparativo entre o game The Walking Dead e o produto editorial digital Bottom of the Ninth / Vanessa Silva Raposo. 2013.

152 f.: il.

Orientador: Prof<sup>o</sup> Ms. Paulo Roberto Pires de Oliveira Júnior.

Monografia (graduação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Habilitação Produção Editorial, 2013.

1. Mídia digital. 2. Livro digital. 3. Jogos eletrônicos. I. Oliveira, Júnior, Paulo Roberto Pires de. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação. IV. Título.

CDD: 302.231

Aos meus pais, Roberto e Kátia, por serem os primeiros a me contarem histórias e assim me fazerem amar toda forma de ficção. Aos meus irmãos, Débora e Gabriel, por serem pioneiros em viverem-nas comigo.





## AGRADECIMENTOS

Não estou sendo modesta quando digo que este trabalho não teria sido possível sem a colaboração de uma infinidade de pessoas. Em primeiro lugar, agradeço imensamente à minha família, a qual sem o carinho e a compreensão eu certamente não estaria aqui hoje.

Agradeço também ao meu orientador, o Prof. Ms. Paulo Pires, por seu genuíno interesse pelo assunto e por ter me acudido mais de uma vez quando as trombetas do fim dos prazos soavam em meus tímpanos.

Sou grata ainda aos professores da banca, pela disposição e boa vontade em acolher um tema que tinha tantas chances de ser mal compreendido. É por essas e outras que sigo amando a ECO.

Ao prezado Prof. Dr. Tamer Thabet, que tão gentilmente me concedeu parte de seu tempo para uma conversa animada sobre narrativa em games. *Thank you so much!*

Meus abraços lacrimosos de gratidão vão ainda a Lu Piras, por não apenas abrir espaço em sua agenda lotadíssima para responder à minha entrevista como também por me apresentar a Josy Stoque e Vanessa Bosso, sempre solícitas e certeiras. Estendo os agradecimentos a Danilo Crespo, direto de Quioto, cuja empolgação por meu tema pude sentir daqui do Brasil; a Philipe “John” Joriam, pelo entusiasmo e flexibilidade; e a Thiago Attianesi, que me forneceu um vislumbre mais técnico do universo dos jogos eletrônicos. Vocês são demais!

E ainda a todos os que me ajudaram em algum ponto deste trabalho, mas mais especialmente ao grupo Games on the Rocks no Facebook e ao pessoal da rede social Alvanista que, não contentes em responder a minha enquete em velocidade FTL, a divulgaram em marcha supersônica. Eu só posso dizer que não esperava menos de comunidades tão incríveis e unidas.

E, finalmente, aos amigos excessivamente maravilhosos que fiz na ECO, nesses que foram os melhores anos de minha vida. A Ana, com quem sempre foi tão fácil ser eu mesma; a Caroline, por sua sinceridade involuntária e intensidade; a Jacque, pela doçura pirada; a Gabriel G., que com sua obstinação ainda vai dominar o mundo; a Gabriel P., o amigo mais leal e amável que alguém poderia pedir; a Lucas, meu mineiro favorito e parceiro de aventuras; a Marcelo, sempre um irmãozão; e a Tássia, que nunca deixou seu pioneirismo a frente de um imenso coração. Vocês são meus heróis.

Enfim, a todos os que me toleraram quando quarenta e duas entre dez palavras que saíam de minha boca eram “monografia”: muito obrigada!



“Your true face...  
What kind of  
face is it?  
I wonder...  
The face under the mask...  
Is that  
your true face?”

***The Legend of Zelda: Majora's Mask***



RAPOSO, Vanessa Silva. **As faces da interatividade:** um estudo de caso comparativo entre o game *The Walking Dead* e o produto editorial digital *Bottom of the Ninth*. Orientador: Paulo Roberto Pires de Oliveira Jr. Rio de Janeiro, 2013. Monografia (Graduação Em Produção Editorial) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

## RESUMO

Neste trabalho é estudado como o ingresso dos livros e histórias em quadrinhos no universo das mídias digitais pode representar a assimilação da narrativa multiforme no espaço da ficção editorial. Analisamos como a utilização dos elementos interativos potencializados pelos sistemas de computador não são *per se* contraditórios à criação narrativa, o que é exemplificado pela definição de narrativa ergódica, presente nos jogos eletrônicos. Para fornecer um panorama mais preciso, é feito um estudo de caso comparativo entre os elementos digitais do game *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) e da Graphic Novel para iPad *Bottom of the Ninth* (Ryan Woodward, 2012).

**Palavras-chaves:** interatividade; livro digital; eBook; jogo eletrônico; game; narrativa multiforme; *The Walking Dead*; *Bottom of the Ninth*.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<i>Figura 1 – Esquema que identifica os pontos de interseção entre mídias distintas</i> .....	21
<i>Figura 2 – Esquema ilustrando a convergência dos meios</i> .....	22
<i>Figura 3 – Em Super Mario 64 DS não faz diferença para a narrativa quem o jogador</i> .....	29
<i>Figura 4 – O avatar Shepard (à direita) decide se confiará no aliado contrariado ou se o matará.</i> .....	31
<i>Figura 5 – Just Grandma and Me, um dos primeiros livros a ser explorado em ambiente digital.</i> .....	52
<i>Figura 6 – Ilustração do Reino da Ilusão. XAVIER, 2006, p. 95.</i> .....	60
<i>Figura 7 – Sequência gráfica da Graphic Adventure e Visual Novel Ace Attorney Trials and</i> .....	61
<i>Figura 8 – Mystery House foi o primeiro Graphic Adventure criado.</i> .....	62
<i>Figura 9 – A primeira página de Bottom of the Ninth, simulando uma história em quadrinhos física.</i> .....	69
<i>Figura 10 – Página 9 de BotN.</i> .....	71
<i>Figura 11 – Conteúdo não redundante: reações do público.</i> .....	72
<i>Figura 12 – Conteúdo não redundante: propagandas do universo de BotN.</i> .....	72
<i>Figura 13 – O recurso de flashback animado. Mais uma camada de informação.</i> .....	73
<i>Figura 14 – Exemplo de participação em BotN.</i> .....	74
<i>Figura 15 – Exemplo de participação em BotN (2).</i> .....	75
<i>Figura 16 – A “publicidade” animada da página 14 de BotN.</i> .....	76
<i>Figura 17 – Página 6 de BotN.</i> .....	78
<i>Figura 18 – Sequência: o leitor clica no botão ilustrado e o personagem o imita.</i> .....	79
<i>Figura 19 – Sequência: no quadro abaixo, o leitor vê o efeito de sua ação.</i> .....	79
<i>Figura 20 – Os botões que apontam para recursos audiovisuais extras.</i> .....	81
<i>Figura 21 – A tela de abertura do primeiro capítulo de The Walking Dead.</i> .....	85
<i>Figura 22 – Aviso inicial salientando a mecânica de The Walking Dead.</i> .....	86
<i>Figura 23 – A interação entre personagens em The Walking Dead.</i> .....	87
<i>Figura 24 – A interação entre personagens em The Walking Dead (2).</i> .....	87
<i>Figura 25 – A interação entre personagens em The Walking Dead (3).</i> .....	88
<i>Figura 26 – A interação entre personagens em The Walking Dead (4).</i> .....	88
<i>Figura 27 – Escolha que não produz resultados diferentes.</i> .....	89
<i>Figura 28 – Resolvendo quebra-cabeças em The Walking Dead.</i> .....	90
<i>Figura 29 – Resolvendo quebra-cabeças em The Walking Dead (2).</i> .....	90
<i>Figura 30 – Resolvendo quebra-cabeças em The Walking Dead (3).</i> .....	91
<i>Figura 31 – Resolvendo quebra-cabeças em The Walking Dead (4).</i> .....	91
<i>Figura 32 – Resolvendo quebra-cabeças em The Walking Dead (5).</i> .....	92
<i>Figura 33 – Explorando espacialmente a fazenda de Hershel.</i> .....	95
<i>Figura 34 – O jogo memoriza que as roupas do personagem devem</i> .....	97
<i>Figura 35 – O personagem Chet como aparece quando o jogador decide</i> .....	100
<i>Figura 36 – A aparição de Chet quando o jogador decide esperar e sair à noite.</i> .....	100





## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	17
<b>2. REPRESENTAÇÃO, (DES)ORDEM E LUDICIDADE</b>	21
2.1 LITERATURA, FICÇÃO E CATARSE	23
2.2 O HOMEM LÚDICO	26
2.3 INTERATIVIDADE E OS TRÊS PRAZERES ESTÉTICOS DAS MÍDIAS DIGITAIS	32
2.3.1 Imersão	33
2.3.2 Agência	36
2.3.3 Transformação	38
2.5 NARRATIVA: LINEAR, MULTIFORME OU ERGÓDICA?	41
<b>3. AS MULTIFORMAS NARRATIVAS: SÉCULO XX E ALÉM</b>	43
3.1 O TEMPO RELATIVO DOS <i>SONHOS DE EINSTEIN</i>	43
3.2 LABIRINTOS BORGIANOS	45
3.3 UM MOSAICO PÓS-MODERNO	46
3.4 ESCOLHENDO AS PRÓPRIAS AVENTURAS	48
3.5 IR À PRAIA COM A VOVÓ OU ENFRENTAR A CAVERNA DO DRAGÃO?	51
3.6 A FACE CAÓTICA DA HIPERFICÇÃO	53
3.7 SOBRE LEITORES ELETRÔNICOS E APPS DE LEITURA	54
3.8 O JOGO COMO MÍDIA	57
3.9 OS GÊNEROS DO JOGO	58
3.10 UMA “FAZENDINHA” NA ILHA DAS ADAPTAÇÕES: O CRUZAMENTO DAS GRAPHIC ADVENTURES E DA MECÂNICA <i>POINT AND CLICK</i>	61
<b>4. CRIAÇÕES LITERÁRIAS EM UM AMBIENTE INTERATIVO</b>	65
4.1 CARACTERÍSTICAS DA INVESTIGAÇÃO	65
4.2. O PRODUTO EDITORIAL – <i>Bottom of the Ninth</i>	67
4.2.1 O aspecto ergódico de uma HQ interativa	70
4.2.2. Os quatro elementos das mídias digitais	73
4.2.3 Agência	77
4.2.4 Imersão	80
4.2.5 Transformação	82
4.3. O JOGO – <i>The Walking Dead</i>	83
4.3.1 O aspecto ergódico de um “jogo em quadrinhos”	86
4.3.2 Os quatro elementos das mídias digitais	92
4.3.3 Agência	96

4.3.4 Imersão .....	98
4.3.5 Transformação .....	99
4.4 COMPARANDO OS RESULTADOS .....	100
<b>5. AMOSTRAGEM E ENTREVISTAS.....</b>	<b>105</b>
5.1 A OPINIÃO DE ALGUNS NOVOS AUTORES, PRODUTORES DIGITAIS E DO PESQUISADOR: RESULTADO DAS ENTREVISTAS .....	105
5.2 A IMPORTÂNCIA DOS ELEMENTOS NARRATIVOS EM JOGOS ELETRÔNICOS: RESULTADOS DA ENQUETE .....	108
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>115</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>119</b>
<b>APÊNDICE A.....</b>	<b>127</b>
<b>APÊNDICE B.....</b>	<b>141</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem o intuito de mapear algumas semelhanças e diferenças entre os arranjos dos jogos eletrônicos e produtos editoriais para mídia digital. Em especial, concentramo-nos nas formas narrativas proporcionadas pela inserção do elemento interatividade na produção de ficção em ambos os meios.

Evidentemente, tanto jogos eletrônicos quanto produtos editoriais têm características e gêneros próprios. Seria tarefa hercúlea (e com certeza imprecisa) ambicionar extrair de ambas as mídias suas propriedades teóricas absolutas para então compará-las. Portanto, selecionamos dois objetos de estudo e analisamos, passo a passo, a maneira como ambos se inserem na mídia digital. As características utilizadas para mapear o grau de inserção e exploração dos recursos digitais são aquelas oferecidas pelas excursões de Janet Murray e Espen Aarseth no tema.

A Graphic Novel<sup>1</sup> *Bottom of the Ninth* (2012) foi selecionada para representar nosso *case* de produto editorial digital por satisfazer alguns pré-critérios de exame: ser obra de ficção originalmente criada para o meio digital; foco na narrativa e não nos elementos digitais; exploração ou tentativa de exploração de pelo menos metade das características comparadas (oito, no total); facilidade de acesso; atualidade da obra, com publicação a não mais de cinco anos da data da execução deste trabalho (2013).

Na outra ponta, a dos jogos eletrônicos, selecionamos o spin-off<sup>2</sup> para videogame *The Walking Dead* (2012), da produtora Telltale Games. Também este passou pelo crivo de alguns parâmetros: ser um jogo que instiga mais pelos elementos narrativos do que propriamente lúdicos; pertencer a um gênero da Ilha das Adaptações<sup>3</sup> conforme o conceito de le Diberder & le Diberder (*apud* XAVIER, 2006, p. 94); exploração ou tentativa de exploração de pelo menos seis das oito características comparadas; facilidade de acesso; e atualidade da obra, com publicação a não mais de cinco anos da data deste trabalho.

Tal seleção foi feita com o intuito de manter a pesquisa atual e não perder de vista nosso objetivo de entender melhor como a interatividade pode ser recurso expressivo para autores, em especial os de ficção.

Questionamos a premissa de que a técnica narrativa por definição exclui a participação ativa do receptor. De fato, um de nossos objetivos é justamente expor formas pouco ortodoxas

---

<sup>1</sup> Graphic Novel: literalmente, “Romance Gráfico”. Termo popularizado por Will Eisner e utilizado para indicar uma história em quadrinhos com seriedade estética e narrativa análoga a de um romance.

<sup>2</sup> Spin-off: Título derivado de uma mesma franquia, normalmente focando em outros personagens ou aspectos.

<sup>3</sup> Conceito desenvolvido em 3.9.

de compartilhar histórias, através da coautoria do participante, seja no nível da diegese, influenciando no desenrolar da trama, seja no nível externo, exemplificado na possibilidade de dar ao leitor/interator a liberdade de extrair e se aprofundar nas camadas informativas como bem lhe aprouver.

Formas estas que, nem por isso, são menos válidas ou de menor potencial estético do que aquelas exaustivamente estudadas desde os tempos de Aristóteles.

Cabe salientar que, devido à novidade tanto da mídia dos jogos eletrônicos quanto dos livros digitais, muitos termos mencionados aqui escapam de uma terminologia convencional. Portanto tomamos a liberdade de, para fins de padronização, utilizar as formas eBook e eReader em vez de “e-book” ou “e-reader”.

Ainda mais grave é que o significado de diversos termos utilizados variam muito de acordo com a fonte de pesquisa: por exemplo, alguns sites chamam de “eBooks” todo o produto editorial produzido para leitores digitais; outros, ao contrário, compreendem o termo apenas como referente ao livro digital “simples”, normalmente no formato epub; e ainda existem aqueles que fazem uma divisão clara entre eBooks simples e eBooks “aumentados” (*enhanced eBooks*), também chamados ocasionalmente de aplicativos de leitura (*reading apps*). O termo ficção interativa (*interactive fiction*), por sua vez, beira níveis desesperadores de imprecisão, podendo significar desde games do gênero Visual Novel<sup>4</sup> às brochuras de aventura e ação que davam ao leitor as rédeas das ações de um personagem, muito populares nas décadas de 1970 e 1980.

Os jogos eletrônicos sofrem de problema semelhante: um mesmo gênero, digamos, o Plataforma – no qual o jogador controla um personagem que salta buracos, como *Super Mario Bros. 3* (1988) –, pode significar para jogadores e críticos coisas muito diferentes, de modo a por vezes englobarem games absolutamente distintos.

Tendo isso em vista, optamos por, sempre que possível, especificar a que tipos de características estávamos nos referindo. Evitamos o uso de termos que poderiam dar margens a interpretações dúbias, procurando aquele mais descritivo possível. Assim, demos preferência a “livros digitais” ou de “produto editorial digital” do que de eBook. No caso dos gêneros dos jogos, procuramos definir bem suas características, que, para fins de catalogação, serão consideradas mais da ordem de se especificar que faculdades exigem e exploram do que exatamente quais jogos se encaixam nos gêneros.

---

<sup>4</sup> Visual Novel: gênero de game no qual o jogador acompanha uma história através de textos e ilustração, interagindo em momentos-chave.

Ainda no que diz respeito à terminologia, boa parte dos termos utilizados nas mídias digitais são de uso corrente língua inglesa. Procuramos mantê-los em sua forma mais conhecida, sem grifo para facilitar a leitura e recorrendo a uma rápida tradução literal na primeira ocorrência quando necessário. Assim, os termos “game” ou “videogame” foram empregados como sinônimos de “jogo eletrônico” e outros, consagrados em seus respectivos meios, como “Visual Novel”, “Graphic Novel” e “Graphic Adventures” foram mantidos em inglês.

Este trabalho é uma breve excursão ao campo das mídias digitais e procurará traçar um paralelo entre narrativa, interatividade e enredo multifforme.



## 2. REPRESENTAÇÃO, (DES)ORDEM E LUDICIDADE

Optamos neste trabalho por uma abordagem que favoreça as comparações entre mídias, de modo a captar seus pontos de semelhança e afastamentos. Segundo Arlindo Machado (2007), podemos esquematicamente conceber os fenômenos culturais como uma espécie de “caldeirão” onde se misturam à esfera humana tanto as artes como os meios de comunicação. Um esquema simples seria imaginar um conjunto de circunferências cujas bordas encostam-se ou se entremeiam em alguns pontos. Um esquema mais complexo – ainda que, evidentemente, apenas mero modelo ilustrativo –, seria conceber os universos midiáticos não como circunferências, mas como círculos tridimensionais preenchidos, cujos “núcleos duros” (*idem*, p. 59) corresponderiam aos pontos de maior especificidade da mídia em questão, ao passo em que, conforme vai se afastando do núcleo, os elementos iriam se tornando mais “rarefeitos” e menos específicos, correspondendo aos pontos em comum com outras mídias.

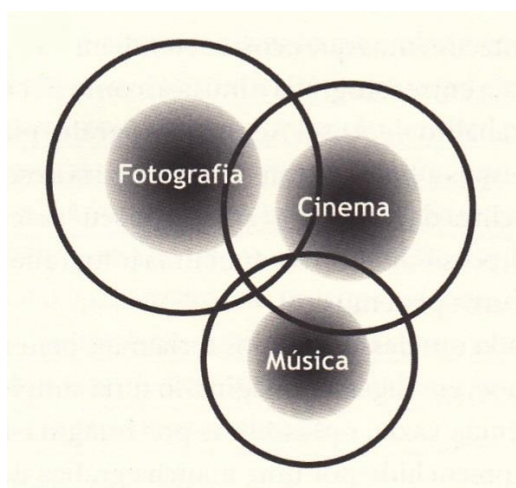
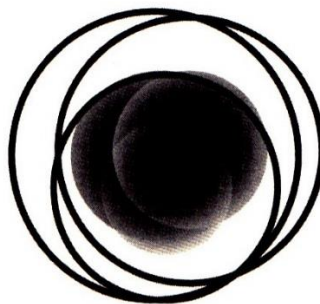


Figura 1 – Esquema que identifica os pontos de interseção entre mídias distintas.  
MACHADO, 2007, p.60.

As atenções voltadas sobre o aspecto ora das semelhanças, ora das diferenças não é uma constante na história dos estudos sobre comunicação. Enquanto que de meados do século XX até os anos 1980, o embate favorecia os pontos de divergência entre mídias (como podemos exemplificar pelo caso do próprio Marshall McLuhan que ao afirmar que “o meio é a mensagem” ressaltava as diferenças de mensagem propostas por meios diversos), as décadas de 1990 e posteriores vêm favorecendo o que se convencionou chamar de convergência dos meios. Para Jenkins (2009, 29-30), “a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em

meio a conteúdos de mídia dispersos.” Por este panorama, as bordas do esquema anteriormente citado tendem a se tornar ainda mais flexíveis, fazendo com que mídias possam compartilhar mesmo seus “núcleos duros”, ou seja, suas ditas especificidades. Este modelo favorece o conceito de hibridização.



*Figura 2 – Esquema ilustrando a convergência dos meios.  
Idem, p. 65.*

Vale ressaltar que mesmo que tal modelo seja aplicado, há de se observar que os universos não se sobrepõem de maneira equinânime, podendo indicar que, digamos, o cinema e a fotografia possuam mais elementos em comum do que a fotografia e a música.

Na condição deste trabalho, nosso objetivo será traçar alguns pontos de semelhança e divergência entre o conjunto jogos eletrônicos e o conjunto produto editorial digital. Compreende-se por “jogos eletrônicos” softwares produzidos para ambientes computacionais genéricos (como computadores pessoais, celulares ou tablets) ou hardware próprio (os chamados “consoles de videogame”) que usam regras como ferramentas de design e criam universos digitais interativos, povoados ou não. Quanto ao “produto editorial digital” aqui mencionado, nos referimos a narrativas predominantemente ficcionais que são produto de atenção editorial nos meios digitais, seja em forma de eBooks que utilizam hipertexto ou aplicativos de leitura onde há uma história sendo contada. Como nosso tema lança luz sobre meios que ainda não se definiram satisfatoriamente, carecendo de amadurecimento técnico e artístico, optou-se por ser propositalmente abrangente em relação à sua forma, tomando, como recorte, a questão da interatividade como ponto de apoio chave. Definições mais específicas sobre ambas as mídias são oferecidas nos tópicos seguintes.

Embora à primeira vista seja mais fácil vislumbrar diferenças do que semelhanças entre jogos eletrônicos e produtos editoriais digitais, diversas definições e ensaios sobre ficção e sobre o ato de jogar apontam sem querer para curiosas similaridades, como veremos adiante.



Neste sentido, acreditamos que quando deslocamos algo tão antigo quanto a arte de narrar histórias para o complexo ambiente do computador, entramos em uma esfera que já foi, de certo modo, alterada pela estética dos jogos eletrônicos (MURRAY, 1997).

## 2.1 LITERATURA, FICÇÃO E CATARSE

A literatura possui prestígio proveniente de seu status como 6ª arte, a manifestação da palavra. Embora em grau menor do que há décadas ou séculos atrás, livros são (e não parecem estar a caminho de perder tal característica) fontes de autoridade e legitimidade. Como exemplo, podemos pensar em um estudante que quase sempre será encaminhado por seu professor a um bom livro de referências, seguido do rígido conselho de “evitar procurar em páginas de internet”. Livros são robustos, confiáveis e estáveis.

Apesar dos dados potencialmente animadores, muito tem se alardeado sobre o fim do livro. Não parece se estar falando do fim da literatura ou do uso da palavra escrita, mas de uma irremediável decadência do livro físico, o livro-objeto no formato códice que, desde a invenção da imprensa mais de quinhentos anos atrás, moldou o mundo e os meios cognitivos como nos relacionamos com ele (McLUHAN, 1996).

Motivos para a adoção do formato digital seriam os diversos benefícios tanto ao consumidor, quanto aos novos agentes do mercado que saberiam tirar proveito das suas características. Dentre elas destacam-se ser o custo potencialmente mais baixo, pois enxuga os gastos com transporte, impressão e armazenamento; a possibilidade de ser adquirido mais rapidamente – basicamente em qualquer lugar, desde que se tenha acesso à internet –, com um simples clique, o que convém às necessidades de uma sociedade de consumo imediatista; possibilitar o transporte de bibliotecas inteiras em um aparelho mínimo. O livro como conhecemos resistiu a mudanças por séculos, mas finalmente parece estar se tornando um produto híbrido, abraçando novas características digitais dentro de sua velha e moldada estrutura física.

Convém questionar, porém, o que tem sido temido com o profetizado apocalipse do códice. Estariam as “boas histórias” ou os materiais de inegável arrebatamento artístico condenados em um mundo pós-moderno onde a beleza, a verdade e a originalidade são relegadas ao esquecimento? Ou será que tal pavor decorre de uma falta de capacidade, cegada pela paixão pelo livro, de separar o objeto de sua forma histórica imponente?

O próprio conceito de literatura e o estatuto do hoje tradicional livro impresso foram bastante flexíveis ao longo dos séculos após a popularização dos tipos móveis. Roberto Acízelo,

no verbete “literatura” do E-Dicionário de Termos Literários, relata como o termo foi, por muitos séculos, empregado de maneira universal, de modo a tratar da compilação de textos e produções verbais de determinado período histórico. Assim, não era incomum falar de uma “literatura da Antiguidade” ou “literatura medieval”. Tal acepção chegou até os dias de hoje de forma similar com o conjunto de textos sobre certos assuntos, como quando se fala de “literatura jurídica”. Acízelo ressalta como a utilização do termo como o concebemos tem data relativamente recente: por volta do século XVII, mais precisamente em 1635, na acepção de Timothy Reiss (*apud* BERNARDO, 1999, p.148), coincidindo com a fundação da Academia Francesa, cujo objetivo era não apenas facilitar a formalização da língua como torná-la hábil a dialogar com as artes e as ciências. Tal formalização tinha entre suas tarefas a missão de formular as normas para o bom sentido das palavras (*bonnes lettres*), isto é, o sentido de verdade – evidentemente questionado hoje pela postura pós-modernista. Diz Gustavo Bernardo, a respeito das transformações da acepção de literatura:

As chamadas “artes verbais”, em meados do século XVIII, sofrem profunda reconcepção, que se consuma no início do século XX. Muda, por exemplo, a noção de “autor”: à compreensão medieval do autor como *authoritas*, vale dizer, autoridade, segue-se o ideal moderno, romântico, do autor como individualidade criativa. Muda, também, a relação entre *arte* e *técnica*, pela perspectiva do trabalho: até o século XVIII, produtos discursivos heterogêneos – prosa, verso, ciência, ficção, filosofia, carta – submetiam-se à mesma *arte* (no sentido clássico: técnica, habilidade, perícia, ofício), quando se observa o crescimento da distância conceitual entre razão e imaginação – filosofia e ciência passam a se ocupar com a razão, enquanto imaginação torna-se apanágio de uma *arte*, cujos diversos gêneros logo seriam recobertos pela palavra *literatura*, então submetida a uma espécie de reciclagem de seu significado (*idem*, p. 155).<sup>5</sup>

Portanto, se abordamos um assunto que não é rígido, mas que é, nas palavras do citado autor, “reciclado” pelas noções de determinado período histórico, por que tomar uma mudança de formato como catastrófica? É certo que o computador é uma das invenções mais transformadoras já criadas. Parece-nos, porém, que, mais do que nos debruçarmos com muita rigidez em nosso conceito de literatura presente para excluirmos todos aqueles futuros e embrionários que não se encaixem, seja mais útil analisarmos a forma como o ato de contar histórias, criar narrativas e engajar atenções para universos e relatos imaginários se deu e se dá na história da humanidade. Entramos, assim, no terreno da ficção.

Quando se pergunta “o que é ficção?”, a resposta mais comumente recebida é: “aquilo que não é verdade.” Entretanto, esta concepção parece muito semelhante à de “mentira”, que

---

<sup>5</sup> Grifos do autor.

de modo algum podemos dizer que é um sinônimo de “ficção”. Embora ambas existam longe da “verdade”, possuem funções diferentes e são percebidas de maneiras diferentes.

Na história, entretanto, já houve sobre a ficção o peso de ser compreendida como “o oposto da verdade”. Platão expulsa a figura do poeta (aqui entendido como qualquer produtor de ficção, seja do gênero dramático, lírico, épico etc.) de sua ideia de República por ser nada mais do que um “imitador” da imitação: afinal, se todas as coisas do mundo sensível não passam de cópias imperfeitas do seu mundo das ideias, como atribuir qualquer valor positivo a suas representações? De fato, o filósofo dividia as artes em três categorias: a daquele que a usa, a do que a inventa, e o que a imita. Um tocador de flauta, por exemplo, saberá das propriedades de uma flauta boa ou má, um fabricante colocará sua fé nas opiniões do flautista, mas o “imitador” (um escultor que faz a representação do objeto, por exemplo) pode nada saber sobre flautas. O poeta, pobre imitador, não possuiria o conhecimento da verdade e, portanto, deveria ser vigiado para não confundir os espectadores com suas mentiras.

O mais importante movimento de tirar da ficção o esmagador peso da verdade foi Aristóteles, discípulo do próprio Platão. Aristóteles não nega que verdade e ficção habitam territórios diferentes, porém, traça para a ficção uma função social, a que chama de *catarse*. Para ele, ficção e mentira (ou imitação) estão em esferas diferentes na medida em que a ficção tem como função “expurgar” sentimentos e paixões indesejáveis. A ficção tem compromisso com a verossimilhança – ou seja, em se assemelhar com o verdadeiro –, e não com a verdade. Assim, ao assistir a uma peça de Sófocles o cidadão ateniense poderia “desgastar” sua necessidade animalesca por violência, piedade ou libido, não precisando, ele mesmo, sofrer a coisa real.

Mesmo o mais absorto dos espectadores ou leitores sabe, racionalmente, que o que está presenciando em uma ficção não é verdade. Ele entra em um estado maravilhosamente ambíguo: ao mesmo tempo em que *sabe* que aquilo que presencia não é real, ignora temporariamente possíveis contradições e impossibilidades da representação. Trata-se da *suspensão intencional de descrença* teorizada por Samuel Taylor Coleridge (*apud* BERNARDO, *idem*, p.159).

A ficção seria uma espécie de “mentira honesta”, na qual um autor fingiria contar uma verdade, e um leitor fingiria – ainda que brevemente –, acreditar. Mais do que isso: a ficção seria *necessária*. Necessária porque, pelas próprias limitações de nossos sentidos, somos incapazes de perceber a realidade como um todo: toda a verdade é incompleta, *não-toda*, segundo Lacan (*apud* BERNARDO, *idem*, p. 147). A ficção esquematiza e cria condições que

se assemelham, ou seja, são verossimilhantes e em que podemos brevemente crer e inserir no mosaico de significados que dão sentido a nossas vidas.

O papel da ficção é, assim, não apenas de representar um esquema de mundo, como também de transformá-lo. É uma “ficção necessária”, como alega Gustavo Bernardo em um artigo sobre o conceito de literatura:

O conceito, qualquer conceito, é uma *ficção*. Não existe enquanto coisa, mas existe como condição *sine qua non* para se lidar com as coisas. Logo, é uma ficção *necessária*, o que nos remete à própria literatura, que produz ficções absolutamente necessárias para nós, em particular, e para a sociedade como um todo. A literatura, como conjunto de ficções, pode ser reconhecida como ficção ela mesma. (1999, p. 140)<sup>6</sup>

Curiosamente, o autor mais adiante emenda (*idem*, p.152): “À pergunta ‘para que serve a literatura’, a resposta mais honesta seria: de fato, para nada. Poesia e literatura não são úteis no sentido pragmático e capitalista (ou comunista) do termo.”

Com isso, Bernardo aponta para a natureza espiralada da arte, e por extensão da literatura, incompatível com a linearidade das relações de causa e efeito típicas de uma esfera meramente utilitária. Ficção e literatura são, ao mesmo tempo, “necessárias” e “inúteis”, pois valem pelo que valem no momento em que esgotam seu potencial estético transformador – e não por seus benefícios imediatos. E, cabe dizer, ambas flertam com aspectos lúdicos, inclusive.

## 2.2 O HOMEM LÚDICO

O ato de jogar vai além dos domínios da cultura, da geografia e da história. De peças belamente esculpidas para jogos de tabuleiro nos tempos dos faraós egípcios a bonecas de madeira incas, a brincadeira e o jogo fazem, invariavelmente, parte da vida em sociedade. Johan Huizinga, em sua obra *Homo Ludens* (2000), sugere que o elemento lúdico está em uma esfera superior à cultura e à organização humana, sentença que poderia ser comprovada pelo fato de que mesmo animais brincam.

Alguns autores, como Gilles Brougère, defendem que o jogo teria função de formação do indivíduo, razão pela qual aparece de maneira mais evidente na infância. Desta maneira, se, por exemplo, filhotes de leão brincam de lutar com seus irmãos, a razão para tanto seria o treinamento para lutas “sérias” por território, comida ou procriação na fase adulta. A própria

---

<sup>6</sup> Grifos do autor.

psicanálise não hesita em lançar tentáculos sobre o tema, como quando Freud compara o escritor de ficção à criança que brinca (*apud* BERNARDO, *idem*, p.145).

Rejeitando uma visão meramente utilitária, Huizinga vai além em sua análise sobre o lúdico e afirma que o jogo está presente não apenas nas atividades da juventude, mas também em diversas outras áreas que permeiam a vida, como o esporte, a poesia, a religião e a política, com influências tão amplas que dificilmente seria correto limitá-la a uma função de emulação para “coisas sérias”. O jogo, a despeito do divertimento que pode provocar, seria, ele próprio “sério” no momento em que ocorre. Seriedade e o divertimento não são mutuamente excludentes: o atleta que compete ou mesmo a criança em uma singela partida de futebol de botão podem estar absolutamente compenetrados na vitória, a despeito de não participarem de mais do que de uma “brincadeira”. O lúdico encerraria um significado em si mesmo, não lhe sendo essencial o conceito de finalidade. Diz o autor:

No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui-lhe a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. (2000, p.5)

A atividade lúdica cria um espaço e um tempo “sagrados”, onde valem certas regras bem definidas a fim de se alcançar determinado objetivo *dentro* do próprio jogo. Assim, existem estádios de futebol, pistas de boliche, tabuleiros de xadrez, onde, seguindo-se uma série de regras de conduta, uma ação começa, se desenrola e, finalmente, acaba. Tal noção valeria também para os espaços religiosos no templo ou para as rodas dos cânticos de ritos de passagem de tribos indígenas. Para Huizinga, mais do que mero entretenimento, um jogo tem a ver com representação, com a criação de ordem momentânea no espaço caótico do mundo real. Esta ação, contudo, se daria de modo não imediato e raramente intencional.

Esta “inutilidade” pragmática e imediata se assemelha à definição de “ficção necessária” de Gustavo Bernardo. E, de forma similar ao que faz Bernardo com a ficção e a arte, Huizinga assinala a natureza espiralada do jogo. Ambos os autores, abordando diferentes meios, traçam de modo inconsciente como tanto a ficção, quanto a atividade lúdica são, em primeira instância, inúteis quando vistas sob o prisma do produtivo e, ainda assim, *necessárias* e primárias para o homem social.

Apontamos para mais semelhanças de definição entre o conceito de ficção e de jogo: ambos supõem o que convencionou-se cunhar “suspensão de descrença”, um estado mental voluntário em que aceita-se momentaneamente uma realidade imaginada como verdadeira.

O jogo autêntico possui, além de suas características formais e de seu ambiente de alegria, pelo menos um outro traço dos mais fundamentais; a saber, a consciência, mesmo que seja latente, de estar “apenas fazendo de conta”. (HUIZINGA, *idem*, p. 19)

Ao passo em que Huizinga trata do jogo em um sentido amplo, nosso trabalho enfoca em um segmento interior e mais estrito, o dos jogos eletrônicos ou games. Para Chris Crawford (2005), um jogo é uma atividade interativa, com objetivos definidos e oponentes ativos que interagem diretamente entre si. É eletrônico o jogo que usa o meio eletrônico e possivelmente também inteligência artificial como adversário ou parceiro interativo. Mais especificamente, definem Salen e Zimmerman, em *Rules of play* (2003): para os autores, um jogo eletrônico é um sistema em que os jogadores engajam em um conflito artificial, definido por regras e que produz resultados quantificáveis.

Ambas as definições alinham-se aos estudos do campo da ludologia, que defende que os jogos sejam estudados segundo seus próprios termos, isto é, segundo as regras do jogo e não de acordo com os elementos que representam, sendo estes entendidos como meramente incidentais. Assim, a representação de uma árvore, de uma nuvem ou de um menino em um jogo seriam indiferentes em termos lúdicos. Importaria, para o game, apenas o papel mecânico nas regras: se os galhos da árvore se movimentam quando tocados, se a nuvem é desaparece quando o jogador “pisa” nela, se o menino consegue pular, atirar bolas de fogo ou correr.

Existe, porém, outra linha de pesquisa, conhecida (pejorativamente) como narratologia e que tem, no campo dos jogos, sua principal defensora na figura de Janet Murray. Para a autora, “um jogo é um tipo de narração abstrata que se parece com o universo da experiência cotidiana, mas condensa esta última a fim de aumentar o interesse” (1997, p. 140). O conceito possui alguns pontos em que se aproxima do jogo para o autor de *Homo Ludens*.

Existe um latente conflito entre os defensores da ludologia e os da narratologia, de modo que não podemos ignorar a importância de ambos os pontos de vista para o universo dos jogos eletrônicos – e nem deixar de perceber onde podem se complementar.

Uma perspectiva ludologista, por exemplo, ao considerar predominantemente a mecânica do jogo, ignora ou relega a um segundo plano as características narrativas tradicionais. Segundo este ponto de vista, videogames produzem um tipo de agenciamento participativo diferente de tudo o que já foi criado matéria de narrativa e, portanto, não poderiam

ser julgados com base em representações tradicionais. Tentar encaixá-lo no mesmo esquema narrativo dos livros ou do cinema, por exemplo, seria um desserviço às vantagens próprias de um sistema de computador. Assim, em um jogo como *Super Mario 64 DS* (2004) pouco importaria à estrutura do jogo se o personagem principal é Mario, seu irmão Luigi ou o dinossauro Yoshi. A menos que exista alguma diferença de *playability*<sup>7</sup> entre eles, ou seja, se a “física” do jogo favorecer que Luigi pule mais alto ou o dinossauro cause mais danos a adversários, por exemplo, quem o jogador tem em controle seria indiferente, pois não passaria de mero avatar<sup>8</sup>. O mesmo tipo de raciocínio valeria para a história do game, aqui enxergada como nada mais do que uma desculpa para que o usuário entre em ação e alcance os objetivos necessários.



Figura 3 – Em *Super Mario 64 DS* não faz diferença para a narrativa quem o jogador escolhe para ser seu avatar.

O esquema funciona muito bem com certos jogos: *Tetris*, com sua narrativa inexistente, é pura mecânica e regras; *Rayman Origins* é um game de plataforma extremamente bem construído e que não precisa de qualquer história coerente para provocar engajamento; em *Angry Birds*, jogo casual para mobiles, a narrativa é tão embrionária em termos de conflito que a série já gerou dúzias de adaptações para outras franquias, como *Star Wars* e *Os Vingadores*, sem qualquer perda de identidade.

A rigidez da declaração ludologista, contudo, teve como um de seus efeitos gerar uma série de resposta da academia, dos produtores da grande indústria ou independentes e

<sup>7</sup> Playability: O termo costuma a ser literalmente traduzido para “jogabilidade”. Entretanto, perde a sutileza da língua inglesa, que pode indicar não apenas o ato de “jogar”, como também de “interpretar”, “brincar”, “recrear” etc.

<sup>8</sup> Avatar: na religião hindu, designa a manifestação corpórea de uma entidade divina. No meio digital, é a figura que representará a vontade e as ações do interator no ciberespaço.

experimentais, que enxergaram um vácuo artístico nas críticas do modelo. Assim, desde os fins da primeira década do século XXI, surgiu uma série de jogos eletrônicos que questionam a ditadura da mecânica pura e que, de algum modo, se alinham de modo mais confortável com o campo da narrativa.

Difícilmente seria possível explicar, por exemplo, o sucesso da trilogia *Mass Effect*, lançada em 2007 e finalizada em 2012, meramente através de suas características mecânicas ou de seus sistemas de regras. Trata-se de um ficção científica ricamente povoada na qual o jogador assume o papel de Shepard, comandante da nave militar *Normandy*, cujo objetivo é liderar a humanidade e diversas raças alienígenas contra uma ameaça robótica que poderá acabar com toda a vida orgânica. A série, um RPG<sup>9</sup> de ação na qual o jogador pode fazer uso de armas de fogo, golpes físicos e “poderes”, coloca o jogador no controle de um avatar de certo modo até mais flexível do que Mario e seus amigos. Shepard não tem físico definido, ficando a cargo do jogador moldá-lo segundo sua aparência e sexo, caso assim deseje. Mesmo sua história “anterior” ao início do jogo é móvel: o jogador pode escolher entre três possíveis infâncias e três desenvolvimentos de sua carreira militar, o que totaliza 9 “pré-histórias” diferentes, com pequenas mudanças para trama. Embora *Mass Effect* faça uso de certos aspectos dos jogos de ação, é no *role-playing*, isto é, na representação que tem seu principal ponto forte.

Rico em conflitos políticos e dilemas morais, o game dá ao jogador um controle significativo em diversas partes cruciais da história. Os personagens secundários com quem o jogador interage na função de integrantes de sua tripulação, de adversários ou aliados políticos são tão marcantes que são capazes de tirar da apatia até o mais distanciado dos interatores. Construídos de maneira a convencer e surpreender a “plateia interatora” com a profundidade de suas motivações, algumas destas figuras pixelizadas em nada faltam ao conceito de “personagens redondos” preconizados por E.M. Forster (2003). Há missões em que deve-se, por exemplo, escolher qual dentre dois personagens (colegas do protagonista, com quem conversam sobre suas famílias, crenças e sonhos) fará um sacrifício para a equipe, o que culminará em sua morte; em outras, o jogador deverá escolher se vale mais a pena ser leal a um amigo ou receber efetivos militares que poderão ser vitais para vencer a guerra. O jogo não pune atitudes “perversas”, o que torna as decisões ainda mais críticas. *Mass Effect*, embora invariavelmente possua as mecânicas rígidas de um RPG, é um game que cativa não pela eficiência com que as balas atingem um adversário ou mesmo pelo o sistema de pontos de experiência que podem ser divididos em categorias diferentes de poderes e armas, mas pela

---

<sup>9</sup> Sigla para Role-Playing Game, ou “Jogo de Interpretação”.



força de sua história e de seus personagens e pela sensação de imersão que provoca quando relações são alteradas de acordo com a maneira como o jogador interage com tal mundo.



Figura 4 – O avatar Shepard (à direita) decide se confiará no aliado contrariado ou se o matará. A escolha se dá no plano narrativo.

Outros jogos se propuseram a criar experiências narrativas fortes, capazes de disparar gatilhos emocionais de maneira potente: *Heavy Rain* (2010), chamado por seu estúdio produtor de “drama interativo”, segue a jornada de quatro personagens por uma aventura que mistura um mistério detetivesco (quem é o psicopata que sequestrou o filho de um dos protagonistas) com relações humanas (decidir sucumbir a um vício em drogas, se certos personagens se relacionarão amorosamente ou perdoarão traições). *Journey* (2012), cujo título faz alusão à jornada do herói de Joseph Campbell, e coloca o jogador no papel de uma criatura cujo objetivo é alcançar uma montanha no horizonte, contando e ao mesmo tempo dando ao jogador papel central em uma história tão íntima e bem estruturada em termos de desenvolvimento e conflito que leva inúmeros jogadores às lágrimas em seu ponto culminante. *Gone Home* (2013), um drama na qual a exploração de uma casa vazia em meados da década de 1990 leva à formação de uma narrativa espacial que só pode ser compreendida através da apreensão dos elementos deixados em cena, de modo a reconstruir uma narrativa fragmentada.

Nesses tipos de games, o jogador não assume apenas um avatar, mas um verdadeiro *papel* dentro da trama. Ele entra em uma espécie de zona crepuscular, onde *é* e ao mesmo tempo *não é* o personagem que tem em mãos. O jogador lhe insufla vida e lhe dá um estilo próprio dentro das regras do próprio jogo, ainda que este não faça de fato nada de objetivo para impedir o jogador de “sair do papel”.

Huizinga explica que, no ambiente do jogo, deve-se agir conforme as regras. Àqueles que fogem a elas, chama-se trapaceiro, “estraga-prazeres” ou ambos. Curiosamente, o autor aponta que a figura do trapaceiro (isto é, aquele que compreende as regras mas que se utiliza de algum expediente desleal secreto para burlá-las e se sair em vantagem) tende a ser menos hostilizada do que a do “estraga-prazeres”, que nada mais é do que aquele que ignora ou escolhe ignorar as regras, colocando a diversão de todos os demais em risco. O trapaceiro, por ser “secreto”, reconhece o jogo e evita expor sua natureza de representação. O “estraga-prazeres”, por outro lado, mostra a fragilidade da ordem e quebra o seu encantamento místico.

Desta maneira, não parece estranho que diversos jogadores de *Grand Theft Auto V* (2013) relatem jogar de maneira diferente com os três personagens oferecidos no game. O jogo, famoso pela liberdade que oferece, não impede o jogador de, assumindo o controle do gângster pai de família Michael, ser tão violento quanto na direção de Trevor, um psicopata psicótico viciado em metanfetaminas. Porém, ainda assim, muitos alegam “pegar um pouco mais leve” quando no controle de personagens que, pela narrativa do jogo, seriam mais “dóceis”.<sup>10</sup> Não parece tratar-se, portanto, de uma mudança favorecida apenas pelas regras lúdicas como diria Aarseth, mas, neste caso, pela interpretação de um papel na narrativa.

Em nosso trabalho, assumiremos predominantemente uma postura favorável ao apelo narrativo nos jogos eletrônicos, procurando, contudo, dar ouvidos à declaração ludogística de que o conceito de narrativa deve ser tomado de maneira cuidadosa ao compararmos livros digitais com jogos eletrônicos. Pioneira nas discussões sobre o potencial artístico das mídias digitais, temos Janet Murray e suas expectativas para o meio.

## 2.3 INTERATIVIDADE E OS TRÊS PRAZERES ESTÉTICOS DAS MÍDIAS DIGITAIS

Em seu *Hamlet no Holodeck* (1997), Murray debruça-se com muito interesse no campo dos ambientes digitais, tentando dissecá-los para, então, apontar para a relevância e vanguardismo do que o artista, pesquisador ou cientista contemporâneo têm em mãos. A autora ressalta o que chama de quatro propriedades essenciais do ambiente digital, a saber: a ideia de ser procedimental, participativo, espacial e enciclopédico.

O meio digital é procedimental na medida em que não foi projetado para transmitir informações estáticas, como um livro ou uma canção, mas para operar por meio de regras e

---

<sup>10</sup> Ver Apêndice A.

comportamentos dinâmicos ou aleatórios. Um computador calcula, gera e transforma informação.

O meio digital é participativo pois, para que se dê um procedimento, é necessário uma participação inicial do usuário, é necessário que ele seja aquele que inserirá os dados a serem “digeridos” e transformados pela máquina.

Neste ponto, Murray defende que é a mistura de participação com procedimento o que frequentemente é chamado de “interatividade”, termo que ela rejeita como simplista e genérico.

Na continuação, a autora explica que os ambientes digitais são também espaciais, pois, literalmente representam espaços navegáveis, nas quais é possível se deslocar através. E também enciclopédicos uma vez que facilita o armazenamento e o compartilhamento da informação de uma maneira nunca antes vista na história. Murray salienta tratar-se de “mais uma diferença de grau do que de espécie” (*idem*, p.88), já que o processo de expansão da memória humana se iniciou com as técnicas mnemônicas dos antigos cânticos bárdicos e ganhou força com a invenção da escrita.

Existiriam ainda três prazeres estéticos fundamentais dos meios digitais interativos: imersão, agência e transformação.

### 2.3.1 Imersão

Quando lemos um livro de ficção, assistimos a um filme, uma peça de teatro ou encaramos uma rica ilustração por algum tempo, ficamos momentaneamente rodeados por acontecimentos que ora imaginamos pela descrição, ora enxergamos em cena, ora vislumbramos na imagem. Esse “rodeamento” é o que chamamos aqui *imersão*, propositalmente derivado da experiência física de se estar dentro da água, em uma dimensão estranha que “se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial” (*idem*, 102), fazendo com que entremos em uma espécie de transe que flutua entre nossas mentes e uma realidade externa. Este transe (uma forma mais genérica da suspensão de descrença anteriormente mencionada) é instável e pode ser quebrado facilmente caso se exponham as engrenagens que dão funcionalidade à ficção: razão pela qual, se considerarmos a ficção narrativa e seus esforços artísticos como, também eles, uma espécie de jogo (como quis Huizinga) não seria difícil de identificar a figura do “estraga-prazeres” em diversos artistas das

Vanguardas do século XX, como por exemplo Bertolt Brecht e o ato de “derrubar a quarta parede” da representação.<sup>11</sup>

Os ambientes virtuais possuem potencialmente, também, altas doses de imersão. O computador ou sistemas digitais funcionam como objetos que trabalham no limite, isto é, na zona liminar entre a mente humana e um estímulo externo, assim como um livro ou um filme. A diferença é que, por causa de suas propriedades intrínsecas – isto é, serem procedimentais, participativos, enciclopédicos e espaciais –, os ambientes virtuais podem, literalmente, criar espaços muito semelhantes aos que existem no universo real. Mais do que isso: é possível, através do uso de um avatar ou assumindo um papel na trama, interagir com este espaço, acrescentar informações a ele e “navegar” por sua interface, gráfica ou não.

É preciso, tal qual o romancista, o dramaturgo ou o poeta, estabelecer técnicas e convenções que ajudem a manter (ou a quebrar) o transe em um espaço virtual. Deixado à própria conta em um mundo com possibilidades múltiplas, um usuário tenderia, ironicamente, a não se engajar emocionalmente com o conteúdo, o que seria um problema em vistas de imersão. Dentre as soluções, Murray sugere compreender o tempo imerso como espécie de visita na qual implica-se um limite no tempo e no espaço. Mais uma vez, pensamos no que diz Huizinga sobre o espaço e o tempo sagrados de um jogo. Em se tratando de jogos eletrônicos, o independente *Proteus* (2013) pode servir como um bom exemplo.

No game, assumimos a visão em primeira pessoa<sup>12</sup> de alguém que acorda no meio do oceano, fitando o céu. Não há qualquer representação do corpo de nosso avatar ou instruções sobre o que fazer. Ao movimentarmos nossa cabeça (supostamente) pelo espaço pixelizado absolutamente azul de céu e mar podemos visualizar, bem ao longe, algo que parece uma pequena mancha arroxeadada, indefinível. No começo, o esforço de se aproximar da mancha parece vazio e frustrante como uma ilusão. Então, a forma torna-se mais sólida, gradativamente mais próxima e colorida e tomamos consciência de como o mundo estava opressivamente silencioso até então: isso porque assim que chegamos à misteriosa ilha todas as coisas, movimentos, cores e sentimentos são representados por sons. Flores desabrocham em tons de risadinhas, o topo de uma montanha é majestoso e melancólico ao pôr do sol, sapos e coelhos saltitam em notas musicais cômicas e preguiçosas. A mística cacofonia sinestésica da ilha de *Proteus* conta uma história de uma maneira não muito diferente da de uma poesia, mas ela só é

---

<sup>11</sup> Diz-se do ato de agir de maneira a expor, geralmente de forma crítica mas também possivelmente lúdica, a natureza representativa da ficção. No teatro, Brecht costumava a utilizar cenas nas quais os atores dirigiam-se diretamente à plateia ou repentinamente saíam do personagem.

<sup>12</sup> Na terminologia dos videogames, corresponde a um ponto de vista “da câmera” como se estivéssemos vendo o mundo pelos olhos do personagem.

acessível para aquele a explora e combina, por puro prazer estético, sons, cores e movimentos. Conforme se desbrava os mistérios, porém, o jogador vai ficando ciente de que algumas coisas estão mudando: logo, fica para trás o que percebemos ser a primavera, e com o verão chegam novas formas de vida e uma trilha sonora vibrante subjacente. Passado mais um tempo, estamos no outono e, embora haja uma beleza inegável na vermelhidão da floresta, podemos perceber que nosso avatar já não anda mais tão rapidamente como antes. Então, o inverno chega e a tarefa de se locomover pelo espaço, antes tão prazerosa, torna-se penosa e lenta. Àqueles que prosseguem, porém, o jogo guarda um pequeno presente: culmina no momento em que os passos se descolam do chão, e, pelo tempo em que a tela escurece, sinalizando o fim da jornada, podemos subir e subir, até o mais próximo possível de uma grande lua cheia.

Todo o processo, do nascimento confuso ao arrebatamento, dura cerca de uma hora e meia. *Proteus*, como jogo experimental e realidade virtual, sinaliza seu espaço (a ilha) e o tempo (da primavera ao inverno) de modo a manter o engajamento ativo e a imersão controlada. Pelo tempo em que interagimos com o jogo, somos ao mesmo tempo o jogador sentado diante do computador e o andarilho curioso da ilha colorida. Cremos e não cremos na “realidade” da representação. Isso porque quanto mais um meio amadurece, mais torna-se “transparente”. De espetáculo de novidades que saciam a mera curiosidade (os Nickelodeons do começo do século XX em que filmes eram exibidos em uma *mise-en-scène* de teatro Vaudeville) para o amadurecimento técnico e artístico que envolva forma e conteúdo de maneira a que não percebamos mais a natureza da tecnologia, apenas sua representação (o cinema moderno).

Murray rejeita a ideia de “suspensão intencional de descrença” de Coleridge, entretanto, defendendo que nem mesmo o mais “tradicional” dos meios produz receptores tão passivos como anuncia o britânico. Neste sentido, afilia-se com o que chama de Escola da Teoria da Recepção ou Escola da “Resposta do Leitor”, que proclama a imersão como um processo ativo:

Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto *criamos ativamente uma crença*. (*idem*, p. 111)<sup>13</sup>

A natureza de um livro digital já pensado no ambiente digital, portanto poderia tirar algumas lições de imersão com o terreno parcialmente pavimentado dos videogames. Não porque aquele seja mais complexo do que este, mas porque trata-se do bioma original dos jogos eletrônicos, com sucesso artístico variado.

---

<sup>13</sup> Grifos da autora.

Outras formas de se domesticar a imersão no espaço virtual seria estruturar a participação como uma máscara que pode ser removida, recolocada e alterada (o avatar de que falamos anteriormente, nos referindo ao caso de *Super Mario 64 DS* em 2.2), ou então como um papel interpretativo cuja função narrativa é mais ou menos fixa (como os personagens do “drama interativo” *Heavy Rain* ou os protagonistas de *Grand Theft Auto V*, mencionados também em 2.2.). Isso evitaria que os próprios usuários sabotassem a imersão narrativa expondo a natureza representativa do meio digital.

Quando estamos tão imersos dentro de um ambiente virtual a ponto de interagirmos com ele e vermos os resultados práticos de nossas ações, temos o segundo prazer estético das mídias digitais, a que chamamos de *agência*.

### 2.3.2. Agência

Agência é um prazer até o momento exclusivo dos ambientes computacionais e seu nome vem, literalmente, do verbo “agir”, no sentido de operar ou atuar. Agência e imersão se retroalimentam: um cenário virtual imersivo e transparente deixa o usuário disposto a interagir de maneira mais complexa com ele; ao mesmo tempo, um cenário onde os elementos são mais interativos e responsivos tende a ocultar melhor as malhas da representação, tornando-se mais imersivo.

No computador, podemos verificar a agência quando, depois de inserirmos alguns números em uma calculadora digital, recebemos o valor total da conta ou quando dar um duplo clique em uma pasta da área de trabalho resulta em uma mudança gráfica para o “interior” da mesma.

A agência inquestionavelmente faz parte das características essenciais de um computador, porém o mesmo não pode ser dito em relação à narrativa como a enxergamos hoje. Na maioria das obras de ficção literária, dramaturga ou cinematográfica não se espera que o receptor tenha participação ativa no desenvolvimento da trama, exceto, talvez, para dar-lhe sentido. Mesmo em peças de teatro participativas em que, por exemplo, simula-se um casamento ou funeral e que dão à plateia o papel de “convidados” do evento, sua participação permanece mínima nos termos do enredo, servindo apenas de acessório para uma piada, como salienta Janet Murray (*idem*, p.127).

Em um jogo eletrônico, por outro lado, a agência dentro de um ambiente narrativo virtual se evidencia de modo procedimental, ou seja, ao longo da partida. Quando Super Mario pula com sucesso na cabeça de uma tartaruga e seu casco sai a toda velocidade derrubando

adversários pelo caminho, isso é agência. Quando Shepard, o avatar da ficção científica *Mass Effect*, decide que obter recursos militares é mais importante do que manter a lealdade de um amigo e isso culmina no recebimento de efetivos bélicos que facilitarão a batalha final – mas que também lhe darão um inimigo sedento por vingança –, isto é agência. Note-se que o envolvimento foi diferente nos casos citados: em *Super Mario*, a agência é estritamente mecânica, focado no domínio das regras do jogo defendidas por Aarseth, ao passo em que em *Mass Effect*, a decisão se dá também no terreno da narrativa, como defenderia Murray.

Percebe-se neste contexto que o ritmo da trama e mesmo alguns fatores cruciais da narrativa não estão fixos como em um trabalho autoral dos meios não digitais tradicionais. Eles tendem a ser móveis, permitindo que um usuário leve a trama por caminhos alternativos, como se desvendasse um labirinto que pode desbocar tanto para o centro almejado quanto encarcerar indefinidamente por um trajeto de becos sem saída e repetições.

Alguns romances de hipertexto, de moderado sucesso no começo da popularização da internet, fizeram uso desta característica labiríntica para não só no conteúdo, mas também na forma, para como mecanismo expressivo. Em um game, por sua vez, o labirinto pode ser pouco ramificado, levando o usuário por um único caminho “verdadeiro”, como no caso de *Super Mario* (o jogador pode acertar a tartaruga ou não; “morrer”, o que o levaria ao “beco sem saída” da tela de Game Over; escolher um atalho ou passar por cada uma das dificuldades impostas pelo design do jogo, mas, só haverá um final disponível, um derradeiro “centro do labirinto” para onde afunilam todas as decisões, erros ou acertos), ou extremamente complexo, com múltiplas ramificações que podem a levar a diferentes saídas e entradas (em *Mass Effect*, decisões podem levar a missões diferentes que, por sua vez, criam diferentes desenlaces, com múltiplas consequências para o fim da trama).

Em língua inglesa, a diferenciação entre o labirinto de um caminho certo ou unicursal e um labirinto de múltiplos caminhos ou multicursal é mais evidente. Ao primeiro dá-se o nome *labyrinth* e o segundo, *maze*, conforme explica Hermann Kern (*apud* MURRAY, *idem*).

Por outro lado, o hipertexto narrativo pós-moderno pode assumir contornos ainda mais caóticos do que o esquema do labirinto. Murray cita o conceito de rizoma do filósofo Giles Deleuze, utilizado para esquematizar um modelo de conectividade de um sistema de ideias ou “um sistema de raízes tuberculares no qual qualquer ponto pode estar conectado a qualquer outro ponto” (*idem*, p.132). Essas “raízes” podem estar tanto conectadas a uma infinidade de outras raízes, como a nenhuma: mais do que um labirinto, trata-se de um quebra-cabeça insolúvel, onde o caminho existe por si mesmo, sem que, necessariamente leve a uma

conclusão. Este é um conceito que pode ser visualizado nos caóticos e infinitos Text-Based Games (jogos baseados em texto)<sup>14</sup> encontrados pela internet, a maioria que jamais terminará.

Em um ambiente onde a trama segue não por um trilho cuidadosamente arquitetado por uma mente criadora, mas por um labirinto ou rizoma móveis que o usuário pode guiar ou trilhar, cabem dúvidas sobre a autoridade do autor neste tal panorama. Não é segredo que o lugar de prestígio do criador em relação à obra foi muito questionado ao longo do século XX. Roland Barthes declarou a morte do autor como fonte de autoridade e teorizou sobre como, na relativizada sociedade pós-moderna, não haveria espaço para a verdade única da obra, suprida exclusivamente pelo criador. Surge, em substituição, a figura do escritor, como registrador de um produto cultural que, uma vez criado, estaria “no mundo”, sujeito a interpretações. Escritor e texto, assim, nasceriam juntos e este deveria ser analisado apenas em relação a si mesmo, no momento em que é analisado. Neste novo cenário, bem poder-se-ia dizer: “O autor está morto. Vida longa ao texto!” Esta questão é analisada ainda por Michel Foucault (1996) em *A ordem do discurso*, assim como por Derrida, com sua famosa declaração de que “não existe discurso fora do texto”.

A autoria nos meios interativos, porém, não pode ser compreendida da mesma maneira que em meios não interativos. Isso porque, neste contexto, é preciso considerar (e criar) não apenas seu *conteúdo*, isto é, a narrativa em si, como também as *regras* que permeiam o texto digital interativo. É o que Murray chama de *autoria procedimental*. Escrever as “regras” significa estabelecer os procedimentos para o envolvimento do interator e a maneira como os elementos constituintes reagirão a sua participação. Desta maneira, embora o autor perca parte de sua autoridade ao ceder o leme narrativo a um participante, por outro, tudo o que existe no interior de um meio, mesmo interativo, passa pelo seu crivo e, conscientemente ou não, expõe fragmentos de sua própria maneira de ver o mundo, não podendo de modo algum ser entendido como um produto imparcial ou acrítico.

### 2.3.3. Transformação

O terceiro e último prazer estético mencionado por Murray é o da transformação, e também se relaciona com os dois demais. Por transformação, entende-se a característica inata dos ambientes digitais de gerar resultados diferentes de acordo com as opções de fatores ou ainda dar múltiplos resultados, que podem ser apreendidos individual ou multiplamente.

---

<sup>14</sup> Text-Based Games: gênero de jogo eletrônico que se utiliza predominantemente de texto como ferramenta de navegação em um espaço digital. Zork (1977) e ADVENT (1976) estão entre seus representantes mais famosos.



Num primeiro momento, a multiplicidade de ideias, fatos inconclusivos e ausência de linearidade podem parecer opressivas. Entretanto, é uma questão de costume e de estabelecimento de padrões para que o olhar torne-se mais ordenado e não se perca em um oceano de possibilidades. Por exemplo, McLuhan alegava que os meios de comunicação de massa do século XX seriam estruturalmente muito mais fragmentados do que o livro impresso. Foram necessários décadas de padronização e hábito para, por exemplo, acostumar a visão do leitor ao “caleidoscópio” de informações contidas nas páginas de um jornal, não de maneira linear, mas por uma mistura de matéria principal, caixas anexas, ilustrações, título, subtítulo etc.

Nos jogos eletrônicos isto pode ser visto principalmente nos MMORPGs<sup>15</sup> ou ainda em campanhas solo, como na aventura fantástica com *role-playing*, *The Elders Scrolls: Skyrim* (2011). Antes de o game começar é possível escolher dentre diversas raças mitológicas, de orcs a elfos, o que concederá ao jogador *backgrounds* e missões próprias. Dependendo das missões que o jogador decidir se envolver, ele verá coisas e conhecerá personagens que seu amigo, que jogou o mesmo game, não conheceu – e vice-versa. Apesar de possuir uma história central bastante rasa (o herói ou heroína que precisa matar uma série de dragões ancestrais para adquirir seus poderes), é em suas ramificações e das dimensões de seu universo navegável que *Skyrim* mostra seu potencial como produto digital.

A transformação aparece não apenas no ato de existir uma multiplicidade de ramificações, como também permitir que enxerguemos dentro da história diferentes pontos de vista que, até mesmo por motivos técnicos, precisam ser deixados de fora de um impresso meio não interativo. É verdade que os múltiplos pontos de vista não são novidade nem na literatura, nem no cinema, nem no teatro ou em qualquer outra mídia. Entretanto, quanto mais ocupam espaço nas tramas, mais chances têm de que sejam não meros pontos de vista ou adendos sobre determinada situação, mas elementos centrais para a narrativa. A questão da transformação nas mídias interativas implica em uma certa “irrelevância” geral para aquele conteúdo “extra”: a história pode seguir sem ele, mas quando ele aparece, tem chances de multiplicar a mensagem.

E quanto a uma obra de literatura? Será que poderia, com suas devidas considerações de formato, ser bem adaptadas para uma linguagem interativa? Considere-se um romance com diversos personagens cativantes e surpreendentes como *As crônicas de gelo e do fogo* (2010) de George R.R. Martin ou uma novela como *A volta do paraquedas* (2004) de Henry James. À

---

<sup>15</sup> MMORPG: Sigla para “*Massively multiplayer online role-playing game*” ou “Jogo de Interpretação em Massa para Múltiplos Jogadores”. É um gênero de RPG jogado online com múltiplos usuários de qualquer parte do mundo.

primeira vista, a fantasia medieval de Martin parece ser claramente mais acessível aos meios digitais: altamente enciclopédica, a obra conta com dezenas de personagens os quais protagonizam seus próprios capítulos e cuja narrativa decorre sob seu ponto de vista. A opção por dar luz a história sob os olhos e as mentes dos personagens mais relevantes faz todo o sentido para a dinâmica da temática (“Quem conseguirá permanecer sentado no Trono de Ferro?”) ao redor da qual orbitam política, jogos de poder e manipulação. Não existe um único protagonista, mas vários personagens de relevância com noções morais muito variadas que interagem e, frequentemente, colidem. Um livro pós-moderno, caleidoscópico e enciclopédico que poderia ser adaptado para um formato digital e interativo com relativa facilidade.

Por outro lado, a novela de Henry James é nitidamente construída sobre outros moldes. Narrada pela voz de uma preceptora que passa a acreditar que o casal de crianças de quem cuida estão possuídas por espíritos, uma das belezas desta obra de fins do século XIX é o poder das sugestões que sustentam-se implícitas e sem solução até o fim. As crianças estão mesmo possuídas ou são parte da imaginação estimulada pela literatura silenciosa da preceptora? Sua relação com Miles, o menino, tem contornos sedutores? Como a morte e o sexo afetaram o casal de crianças? A dúvida, os pontos escuros, são o principal charme de muitas novelas Vitorianas, o que talvez tenda a fazer com que pensemos nelas como incompatíveis com o esquema digital. Porém, quando se considera a própria relatividade da trama isso torna-se secundário. Um segundo ou terceiro ponto de vista não necessariamente precisam ser mais verdadeiros ou elucidativo do que o original. Mais informações, como talvez estejamos percebendo na era dos buscadores de termos online, nem sempre significam mais clareza: pelo contrário, pode-se soterrar um dado ou uma “verdade” com grande facilidade em um excesso de termos dissimulados.

Evidentemente, uma obra produzida para um meio interativo não poderá ser absolutamente idêntica àquela feita em um esquema puramente linear, pelos mesmos motivos que um livro levado ao cinema precisa ser adaptado para não perder a força de sua mensagem. Não se deve imaginar que o produto de um meio procedimental seja idêntico ao do meio físico, mas que possam complementar-se em seus diferentes pontos fortes sem, com isso, haver grandes perdas quanto à mensagem ou ao seu impacto emocional. Referimo-nos, assim, a diferentes modos de se narrar uma história.

## 2.5. NARRATIVA: LINEAR, MULTIFORME OU ERGÓDICA?

Resta-nos agora definir em que tipo de narrativa estamos nos concentrando na pesquisa deste trabalho. Evidentemente, não é nosso propósito e nem nos parece possível esgotar o tema, mas, para efeitos práticos, consideraremos três tipos de narrativa.

O primeiro corresponde àquele que séculos desde a invenção da escrita nos acostumaram. A narrativa linear é fruto de meios de comunicação mais rígidos: enquanto que a linguagem oral pode ser fluida, permitindo que um contador de histórias antigo alterasse os rumos da história segundo os humores da plateia, a escrita marca de maneira muito mais permanente, tornando alterações estruturalmente mais complicadas. Da escrita para a prensa, da prensa para a fotografia, da fotografia para o cinema: grande parte dos maiores meios de comunicação tem em comum uma rigidez própria do meio físico: embora em nível interpretativo a história de um livro ou de um filme possam significar coisas diversas para diferentes leitores ou espectadores, no nível da narrativa não se pode alterar com facilidade os rumos de uma história, a menos, é claro que se encomende uma reedição ou patrocine-se uma “versão do diretor”.

O segundo e o terceiro tipos de narrativas exigem um pouco mais de detalhes para serem compreendidos, já que são recentes: a narrativa multiforme ou multissequencial é um esquema defendido por Janet Murray, em contraposição ao termo “não linear”, que pressuporia certa indefinição parasitária típica de um conceito muito recente. A narrativa multiforme é típica dos ambientes digitais mas na verdade também poder-se-ia dizer que é uma retomada indireta às origens narrativas: uma vez que o computador é, como já definimos, um ambiente procedimental, ele pode possuir uma espontaneidade que os meios físicos tradicionais não possuem. Desta maneira, assim como o contador de histórias da Antiguidade, um programa digital especialmente cultivado por uma mente artística pode orquestrar uma história que também ora captaria as reações da plateia, ora seria movida pela própria e ora – desde que esta fosse a intenção do artista –, frustraria deliberadamente suas expectativas. Evidentemente, quando se fala de “programa digital” abre-se espaço tanto para jogos eletrônicos e programas de realidade aumentada quanto para aplicativos de leitura e novas técnicas narrativas que façam uso de um sistema computacional.

O termo literatura ergódica, por outro lado, foi cunhado por Espen Aarseth para se referir a um tipo de narrativa que requer esforços não triviais para seguir em movimento. “Ergódica” vem da aglomeração de *ergos*, termo grego para “trabalho” e *hodos*, isto é, “caminho”, e pode ser contraposta ao que o autor chama também de narrativa não ergódica. Um livro impresso,

por exemplo, não requer qualquer esforço além do interpretativo para que a trama dê segmento, pois aquilo que se narra já aconteceu, já foi escrito, já está “solidificado” nas páginas, logo, é não ergódico. Uma peça de teatro pode ser confusa ou enfadonha, mas os atores a continuarão até o fim do ato independentemente do que pensa ou compreende o espectador – diz-se que muitos atores são, inclusive, instruídos a prosseguir mesmo se toda a plateia deixar o auditório. O jogo eletrônico, por outro lado, só funciona com a atividade direta de um jogador. A história só prossegue após um trabalho espontâneo: Super Mario só receberá o texto de “A nossa princesa encontra-se em outro castelo” quando passar e sobreviver a cada um dos inimigos colocados em seu caminho pela fase (o que o direciona, literalmente, para outro nível narrativo simples). Isso porque o jogo acontece no momento em que é jogado, sua narrativa se dá no presente: ainda que a programação seja muito anterior ao ato do jogo, ele existe apenas como procedimento. O jogador é parte fundamental do ato que se desenvolve: ele é espectador e ator.

Neste trabalho, gostaríamos de estudar como, ou se, tais modelos narrativos podem aparecer em produtos editoriais produzidos para meios digitais.

### 3. AS MULTIFORMAS NARRATIVAS: SÉCULO XX E ALÉM

Embora nativa dos ambientes digitais, a narrativa multiforme e as experimentações de modelos não lineares não são exclusivas do período posterior à criação do computador. Possivelmente, a forma mais antiga conhecida de narrar de maneira não linear data dos hieróglifos egípcios, não apenas não lineares, como espaciais. De maneira similar, os bardos dos períodos anteriores à invenção da escrita, cantavam suas melodias heroicas segundo a reação da plateia, o que concedia certa mobilidade prática à estrutura da história enquanto era contada.

Os cenários computacionais, contudo, favoreceram em nível prático o aproveitamento de uma forma fragmentada de se pensar o tempo. Esse novo panorama do tempo-espço já era sondado com interesse, tanto pelo campo da Física como, mais tarde, pelas narrativas experimentais do século XX. Não é possível negar a influência das pesquisas einsteinianas à Física Quântica e tampouco como a ideia da variabilidade do tempo afetou a maneira como enxergamos o mundo – e, portanto, como criamos ficção.

#### 3.1 O TEMPO RELATIVO DOS *SONHOS DE EINSTEIN*

Em 1905, o físico alemão Albert Einstein começava a postular uma das mais importantes descobertas científicas de toda a história humana: a Teoria da Relatividade do Tempo. Afiliada ao campo da Mecânica Quântica, a revolucionária teoria questionava a independência entre espaço e tempo dos cálculos de Isaac Newton sobre gravitação universal, então amplamente aceitos no meio acadêmico.

A Teoria da Relatividade é constituída de duas vertentes, ambas estudadas por Einstein: a primeira diz respeito à Teoria da Relatividade Restrita, já publicada pela primeira vez em 1905 e que aborda a física em sistemas onde não existem campos gravitacionais, em especial referente a campos eletromagnéticos. Até então, a crença geral da Academia era depositada na mecânica clássica de Newton, que descrevia os conceitos de velocidade e força para os observadores de maneira idêntica, invariável. É também deste período a famosa equação que diz que energia é igual à multiplicação de massa com a velocidade da luz ao quadrado ( $E = mc^2$ ).

A segunda vertente foi a conclusão teórica em 1915, chamada de Teoria da Relatividade Geral, e nada mais é do que uma evolução dos estudos de Einstein sobre relatividade do tempo em relação ao espaço, agora em um esquema geral que incluiria também sistemas onde existem

campos gravitacionais. Tal generalização resultou de implicações profundas no que diz respeito ao nosso conhecimento sobre espaço-tempo. Einstein provou que a matéria (e, logo, por seus próprios cálculos, a energia) curva o espaço e o tempo que a rodeiam. Isto é, a própria gravitação tem efeito geométrico no espaço e no tempo (agora entendido como uma das dimensões fundamentais do universo: altura, largura, profundidade e tempo).

Um belo trabalho contemporâneo que dialoga e ilustra, ainda que de maneira fantasiosa, o pensamento einsteiniano é *Sonhos de Einstein* de Alan Lightman (1993), compilação de contos na qual, a cada história o leitor é apresentado a um “mundo possível” sob determinadas condições de alteração da relação com o tempo. Assim, em determinado conto há um universo onde acontecimentos se repetem infinitamente no tempo (um olhar científico sobre o *eterno retorno* postulado por Nietzsche); em outro, o tempo, e portanto todo o resto, acabarão exatamente em determinado horário de tal dia; em um terceiro, pequenas fendas entre futuro e presente abrem-se, ocasionalmente levando ao passado “viajantes do tempo” que precisam se esforçar para não serem notados e afetarem os rumos da história.

Mais relacionado ao presente trabalho, porém, o conto “19 de abril de 1905” nos dá uma amostra das semelhanças entre o esquema dos vários resultados possíveis com o do hiperlink dos sistemas operacionais. Neste conto, um homem divaga em seu apartamento sobre se deve ir ou não à casa da “mulher em Friburgo”. No seu universo, porém, cada escolha se subdivide em pelo menos três resultados possíveis. Logo, em um mundo ele decide que não visitará a mulher, “manipuladora e autoritária”, e continua a partilhar uma vida masculina até que três anos mais tarde conhece uma jovem por quem se apaixona e com quem envelhece feliz. Em outro mundo, porém, ele decide que precisa encontrar a mulher em Friburgo, e assim “eles fazem amor ruidosa e apaixonadamente”, começam a morar juntos, e o homem passa a viver para ela, “feliz com sua angústia”. Em um terceiro mundo, o homem decide se reencontrar com a mulher em Friburgo, mas ela o rejeita e ele volta para seu apartamento em Berna, melancólico. Os resultados acontecem simultaneamente, pois neste universo, assim como o espaço o tempo tem três dimensões, no qual “um objeto também pode participar de três futuros perpendiculares”. Neste universo, onde cada escolha gera três resultados diferentes que sempre acontecerão, diz-se que alguns não se importam em tomar decisões: se todos os acontecimentos possíveis acontecerão de qualquer modo, para que se dar a angústia da indecisão? Em um mundo com futuros simultaneamente possíveis, as escolhas são leves.

Compiladas como uma única Teoria da Relatividade Geral, as pesquisas de Einstein afetaram não apenas o campo da Física e da Química, mas suscitaram mudanças em basicamente todo ramo do pensamento Ocidental que diz respeito a maneira como o ser humano

entende-se no universo e no tempo. Filosofia, arte e comunicação foram direta ou indiretamente afetados pela mudança de paradigma da compreensão da relação espaço-tempo. Dentre os possíveis influenciados pela perspectiva, então revolucionária, estão Salvador Dalí (ANDRADE; NASCIMENTO; GERMANO, 2007), Pablo Picasso e Franz Kafka (SILVA, 2010), e também romancistas como Joyce e Proust (BOLTER, 2009).

Um dos mais importantes ficcionistas a deixar marcas do multiforme em sua obra foi o argentino Jorge Luis Borges, em especial no conto “O jardim de veredas que se bifurcam”.

### 3.2 LABIRINTOS BORGIANOS

Em 1941, Borges publicava em *Ficções* um conto que, em um primeiro momento, parece ser de espionagem, mas que posteriormente revela uma complexidade temporal até então pouco explorada. A história fala de Yu Tsun, um espião de origens chinesas contratado pelo Império Alemão para atuar na Grã-Bretanha durante a Primeira Guerra Mundial. No conto, Yu Tsun precisa encontrar uma maneira de passar uma mensagem a seus superiores, o que faz matando um antigo amigo cujo nome coincidia com o da cidade que o espião desejava indicar. Este sujeito, chamado Stephen Albert, tinha como trabalho de toda uma vida desvendar um livro escrito por um ancestral do espião, Ts’sui Pen. O livro, trabalho de um “romancista genial” porém, não segue de maneira linear (diz o personagem que em um capítulo determinado personagem morre, em outro está vivo, em outro, sequer existe, etc.), o que o torna praticamente incompreensível. Finalmente, Stephen Albert revela que o próprio livro é o labirinto, seguindo num fluxo de infinitas escolhas paralelas consideradas pela mente ambiciosa de Ts’sui Pen.

Diferentemente de Newton e Schopenhauer, seu antepassado não acreditava num tempo uniforme, absoluto. Acreditava em infinitas séries de tempos, numa rede crescente vertiginosa de tempos divergentes, convergentes e paralelos. Essa trama de tempos que se aproximam, se bifurcam, se cortam ou que secularmente se ignoram, abrange todas as possibilidades. Não existimos na maioria desses tempos; nalguns existe o senhor e não eu. Noutros, eu, não o senhor; noutros, os dois. Neste, que um acaso favorável me surpreende, o senhor chegou à minha casa; noutro, o senhor ao atravessar o jardim, encontrou-me morto; noutro, digo estas mesmas palavras, mas sou um erro, um fantasma.

Não deixa de ser curiosa a óbvia menção a Newton e Schopenhauer e à não uniformidade do tempo. Borges brinca com a questão dos mundos paralelos 16 anos antes da formulação de Hugh Everett sobre a Interpretação de Muitos Mundos<sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> Aplicação da Mecânica Quântica que, dentre outras formulações, propõe a existência de “universos paralelos”.

Borges não é o único escritor de uma era pré-hipertextual a levantar apaixonadamente a ideia de uma literatura expandida, capaz de captar realidades e formas de uma maneira não linear. Jay Bolter afirma que alguns autores, ao tentarem romper uma narrativa linear, podem ter inaugurado uma concepção hipertextual na literatura:

É como se estes autores estivessem esperando pelo computador para libertá-los do impresso. E, de fato, muitas de suas obras poderiam ser transferidas para o espaço da escrita (hipertextual) e plenamente reconstruídas naquele. (1991, p. 132 *apud* LONGHI, 2000).

Dentre os outros citados por Bolter podemos exemplificar também com Júlio Cortázar que, em seu *O jogo da amarelinha* (1999), nos fornece duas sequências de leitura: a primeira, seguindo a ordem como o livro foi impresso até o capítulo 56 ao qual se seguem trechos não essenciais, segundo o próprio Cortázar; e a segunda, uma sequência determinada pelo autor e diferente da primeira. Trata-se da instituição de um leitura multissequencial em um livro impresso e, portanto, um precursor do hipertexto em uma geração anterior ao computador (*apud* LONGHI, 2000).

A ficção multiforme, embora tenha operacionalidade mais evidente a partir do advento do computador e da internet, já vinha sido experimentada, e mais do que isso, desejada, desde muito antes, não apenas na chamada “alta literatura” e nas artes, mas também na cultura pop e no próprio cotidiano moderno.

### 3.3 UM MOSAICO PÓS-MODERNO

Para compreender o interesse por um modelo fragmentado, não basta explicar as influências indiretas da Física como também a maneira como a própria cavalcada rumo à industrialização, bem como o aperfeiçoamento dos meios de comunicação, afetaram a maneira como nos entendemos no espaço.

Embora com frequência o termo hipertexto tenho o sentido contemporâneo relacionado aos computadores, foi concebido ainda na década de 1940 por Vannevar Bush, dentre outras coisas, idealizador do memex, uma máquina, à semelhança da mente humana, que seria capaz de armazenar informações por associação. Bush considerava essencial a substituição dos métodos, então lineares, existentes de disponibilização e recuperação de informações, por sistemas de indexação e arquivamento que funcionassem por associação de ideias (um precursor dos mecanismos de busca na internet por palavras-chaves). Na década de 1960, o pioneirismo



de Theodor Nelson na criação de um sistema capaz de disponibilizar e interconectar um grande número de obras literárias, levou ao nascimento do Projeto Xanadu, cuja missão era “disponibilizar toda a literatura do mundo, numa rede de publicação hipertextual universal e instantânea” (LONGHI, *idem*).

Jay Bolter rejeita a ideia de que um meio digital com múltiplas ramificações de escolha torne um texto “não linear”, pois, por uma característica biologicamente humana, seríamos incapazes de tomar, imediatamente, qualquer ocorrência ou evento de uma maneira que não seja em sequência. Mesmo que possamos, em um segundo momento, compreender eventos como simultâneos, anteriores ou imaginários, atribuindo-lhes valor interpretativo, a nossa maneira imediata de aceção é linear. Por isso, é mais interessante compreender a narrativa gerada por hipertexto menos como “não linear” do que como “multilinear”. Segundo Bolter (2009, p.5), “o autor constrói o texto de modo a poder ser lido de uma variedade de ordens, e o leitor o aborda já com esta expectativa. O leitor crê que escolhas específicas farão a diferença.”<sup>17</sup>

Nem todo texto multilinear é projetado em ambientes virtuais. Por exemplo, jornais, revistas, dicionários e enciclopédias não são construídos de maneira a serem lidos na ordem exata como seus elementos são impressos. O uso de caixas de texto (*boxes*), anexos (gráficos, pesquisas, entrevistas) e ilustrações no caso dos periódicos, e a ordenação em verbetes que podem ser consultados independentemente no caso dos dicionários e enciclopédias, foram os primeiros ensaios das narrativas multissequenciais em uma era pré-hipertextual.

Tal fragmentação da informação foi sentida pelos estudiosos da pós-modernidade como mais um de seus sintomas. McLuhan afirmava que os meios de comunicação do século XX eram mais mosaicos do que lineares: jornais são constituídos de uma infinidade de histórias que disputam nossa atenção em uma mesma página, o cinema é formado de um caleidoscópio de sequências individuais que montadas de certa maneira fazem sentido, o “zapear” pelos canais de televisão fornecem fragmentos da escolha de audiência que deve ser feita pelo espectador. Embora em um primeiro momento confusa e um tanto caótica, a fragmentação da informação não demorou muito a ser assimilada a partir do momento em que a evolução de convenções para “domesticá-la”, bem como a continua exposição a estes meios nos tornaram hábeis a lê-los sem que nos sintamos subjugados (Benjamin *apud* MURRAY, *idem*, p. 154).

Este sentido é feito tanto em relação ao conteúdo quanto, principalmente, à forma como nos é apresentado. Um leitor maduro sabe, por exemplo, que a linguagem do narrador, ainda que não seja um personagem, pode mudar o tom da história ou mesmo dar a uma frase sentido

---

<sup>17</sup> Tradução nossa.

oposto do que ela está literalmente descrevendo. Por exemplo, dizer que “Sofia levantou tarde e foi comprar rosas para o aniversário da mãe quase na hora da festa” é diferente de “Sofia, para variar, levantou tarde e é claro que foi comprar rosas para o aniversário da mãe quase na hora da festa”. A ironia da voz do narrador muda a perspectiva da frase, criando inclusive uma pequena mostra da personalidade de Sofia. Embora dificilmente o trecho seja exemplo de preciosismo literário, é concebível que com a leve alteração na voz do narrador o leitor possa agora visualizar a personagem de maneira mais detalhada: talvez a voz seja indiretamente a da própria Sofia, que se levanta atarantada da cama, indignada consigo mesma, talvez, pelo contrário, a voz seja de alguém que observa seus modos desleixados com irritação.

Da mesma maneira, o espectador do cinema sabe construir uma narrativa contínua ao assistir a um filme: compreende, por exemplo, que quando uma tomada se demora por alguns segundos sobre determinado elemento externo (a fachada de uma mansão, o semáforo de uma rua movimentada, uma câmera panorâmica de uma grande atração turística, como o Cristo Redentor) houve, dentro da história, uma mudança de cenário ou de temporalidade. O espectador também sabe que o recurso do eco sobre o diálogo de determinado personagem com frequência indica algum tipo de reminiscência; e entende que filmes cuja iluminação é menor e puxada para tons frios tendem a ser mais dramáticos do que aqueles com cores vibrantes e tons saturados. Mesmo as obras que subvertem tais expectativas só conseguem alcançar este efeito porque existem, *a priori*, expectativas a serem subvertidas. Isto é, porque existem convenções.

### 3.4 ESCOLHENDO AS PRÓPRIAS AVENTURAS

Na cultura pop e em meios menos eruditos, o desejo por participação ativa dentro de um esquema narrativo também se deu em diversas frentes. Os *role-playing games* (RPG), por exemplo, foram uma adaptação da década de 1970 aos jogos simuladores de guerra<sup>18</sup> com elementos de interpretação. Embora o esquema dos RPGs modernos não seja completamente inovador (as caravanas de teatro improvisado do *Commedia dell'arte*<sup>19</sup> já “brincavam” de improvisar interpretações, misturando-se com o público no século XVI), a formalização das convenções e regras internas ao jogo é um elemento novo.

No que diz respeito ao nosso trabalho, porém, ainda mais importante em termos de narrativa multissequencial de uma época anterior ao hipertexto são os livros impressos de

<sup>18</sup> Jogos de guerra ou “War Games”: modalidade de jogo de tabuleiro estratégico.

<sup>19</sup> *Commedia dell'arte*: Tipo de teatro itinerante improvisado criado na Itália, no começo do século XVI.

aventura que, de maneira semelhante ao que acontece no RPG, dá ao leitor um papel crucial no andamento da narrativa. Chamados de *gamebooks*, literalmente “livros jogos”, são conhecidos principalmente pelo selo *Choose your own Adventures*, divisão da editora americana Bantam Books e foram muito populares nos anos 1970 e 1980. Tinham como meta dar ao leitor controle parcial sobre as ações de seu personagem, permitindo que pudesse escolher que rumo tomar em momentos mais ou menos cruciais.

Existem três tipos clássicos de *gamebooks*, e falaremos sobre eles apenas para fins explicativos: o primeiro poderia ser chamado de “romance de enredo ramificado” (*branched-type novel*), no qual entra o próprio selo *Choose your own Adventures* e que consiste de um romance no qual simplesmente o leitor tem participação na escolha dos personagens. Outro tipo são os chamados “RPGs solitários de aventura” (*Role-Playing Game Solitaire Adventure*), que, como o nome sugere, mistura elementos de RPG com enredo ramificado, mas exige conhecimento específico sobre uma série de regras do jogo, normalmente vendida em materiais separados. O terceiro tipo, conhecido como “livro-jogo de aventura” (*Adventure Gamebook*), por sua vez, é uma versão simplificada dos “RPGs solitários”, podendo ser lidos sem ajuda de livros de regras. Todos os tipos, contudo, possuem o elemento do romance ramificado, ainda que o estilo predominante seja o uso da segunda pessoa do singular, que é o que de fato interessa ao presente trabalho.

A mecânica era simples, mas engenhosa: nesses livros, o leitor/jogador normalmente assumia o papel de um herói em busca de aventuras. Podia transformar-se em cavaleiro medieval, um mago, pirata ou guerreiro solitário que decidia entre escolhas pré-definidas quais as melhores para o seu personagem. Uma decisão nada leviana, pois em muitos jogos, tomar um caminho equivocado poderia significar a morte do personagem (e, portanto, o fim do jogo). Essas escolhas eram feitas selecionando-se a ação que o personagem devia tomar (que era exibida como texto) e indo para a página ou numeração indicada.

O trecho a seguir, retirado do livro-jogo de aventura *A cidadela do caos* (1989), pode ilustrar melhor o funcionamento dos *gamebooks*:

# 1

O sol se põe. Enquanto o crepúsculo se transforma em escuridão, você começa a subir a colina na direção da ameaçadora forma que se desenha contra o céu noturno. A Cidadela fica a menos de uma hora de escalada. [...]

Você ouve grunhidos abafados ao se aproximar, vê duas criaturas de aparência absurda. Do lado esquerdo está uma criatura horrível, com a cabeça de um cachorro e o corpo de um grande macaco, flexionando seus braços fortíssimos. Do outro lado, encontra-se de fato o seu oposto, com a cabeça de um macaco no corpo de um cachorro grande. Este último guarda se aproxima nas suas quatro patas. Para a alguns metros de distância de você, ergue-se sobre as patas traseiras e dirige-lhe a palavra.

Por qual das histórias você optará?

Você se apresentará como um especialista em plantas medicinais?  
Vá para **261**

Você se apresentará como comerciante? Vá para **230**

Você pedirá abrigo para pernoitar? Vá para **20**

Se o leitor/jogador escolher a primeira opção, o texto 261 informará que o “macaco-cachorro” pede para ver as ervas em questão e que “por sorte” o jogador havia conseguido algumas anteriormente. Como a criatura permanece desconfiada, perguntará o nome da pessoa a quem o jogador deseja medicar, ao que este tentará a sorte em chutar um nome absurdo. Se escolher a opção de se apresentar como comerciante, o guarda exigirá suborno e o jogador terá de optar entre lutar contra ele ou enganá-lo com ouro falso. Se, por outro lado, o leitor/jogador escolher a última alternativa, os guardas informarão que ele não tem permissão para passar e o jogador terá as mesmas opções da escolha anterior: lutar ou enganá-los. De qualquer maneira, o jogo só prossegue quando o leitor/jogador consegue entrar na fortaleza, por “força” ou “astúcia” (do personagem).

Neste caso, embora um caminho *a priori* exclua os demais, desde que o personagem sobreviva eles quase sempre levarão a desenvolvimentos narrativos semelhantes, devido à limitação não apenas do meio (um livro que de fato fornecesse desenvolvimentos absolutamente diferentes para cada escolha feita seria impraticável, tanto em termos de impressão, quanto de transporte e comercialização) mas também da autoria (seria um trabalho criativo e operacional ainda mais hercúleo se um único autor conseguisse desenvolver uma história razoavelmente consistente por quaisquer dos caminhos escolhidos pelo leitor nas milhares de opções possíveis, captando mesmo alterações mínimas).

A popularidade deste gênero de ficção diminuiu francamente na maior parte do mundo no final dos anos 1980. No Brasil, entretanto, alguns livros da série Choose Your Own Adventure só foram publicados em meados da década de 1990. Ainda que bem menos influentes hoje do que o eram há trinta ou quarenta anos, os *gamebooks* permanecem relativamente populares entre certos nichos (principalmente de crianças e jovens, mas não exclusivamente) e não é totalmente incomum que chamem a atenção vez ou outra do grande

público, como foi o caso de *Pretty Little Mistakes* de Heather McElhatton, que figurou nos Estados Unidos entre os mais vendidos de junho de 2007.<sup>20</sup>

Os gamebooks influenciaram diversos estilos digitais que apareceriam posteriormente, progressivamente libertados de diversas limitações técnicas (nem sempre das autorais), como nos Text-Based Games, nas Graphic Adventures (“Aventuras Gráficas”, explicadas melhor adiante) e, em anos mais recentes, no gênero do RPG adaptado para jogos eletrônicos e também nas chamadas Visual Novels.

### 3.5 IR À PRAIA COM A VOVÓ OU ENFRENTAR A CAVERNA DO DRAGÃO?

A popularização dos computadores pessoais e da internet potencializou antigas demandas e conduziu a possibilidades por vezes inovadoras, por vezes releituras de velhos fenômenos sob prisma diferente. No que diz respeito aos livros digitais e aos jogos, os computadores afetaram, pelo menos num primeiro momento, mais estes do que aqueles. Os *gamebooks* foram entrando em franco declínio conforme as interfaces digitais dos computadores tomaram o mercado, expandindo as possibilidades interativas simuladas pela mídia física. Mais espontâneos às escolhas feitas pelos usuários, os sistemas operacionais possibilitaram o surgimento dos MUDs<sup>21</sup> e o barateamento das peças eletrônicas levou à popularização dos sistemas específicos de videogame (consoles).

Por outro lado, o mercado editorial, mesmo neste primeiro momento, não ficou completamente excluído da era da informação. Exemplo disso foi a rápida experimentação de novos formatos digitais e pretensamente interativos que faziam uso de CD-ROM e disquete. O formato digital favoreceu principalmente textos que podiam ser beneficiados pelas características enciclopédicas e espaciais (MURRAY, *idem*) dos ambientes digitais, o que explica o motivo pelo qual os primeiros conteúdos testados no princípio eram basicamente didáticos (constituídos especialmente de dicionários, tradutores, enciclopédias e compilações de conjuntos de livros, como a Bíblia Sagrada cristã), mas também de maquetes virtuais que possibilitavam remotamente, através de realidade virtual ou vídeos, a visita a um museu, sítio arqueológico ou atração turística.

---

<sup>20</sup> Disponível em: [http://www.boston.com/ae/books/blog/2007/06/paperback\\_ficti\\_27.html](http://www.boston.com/ae/books/blog/2007/06/paperback_ficti_27.html). Acesso em: 23 de jul. 2013.

<sup>21</sup> MUD: Multi-User Dungeon ou “Calabouços Multiusuário”. Precursor dos MMORPGs, eram Text-Based Games que uniam jogadores em um mesmo servidor.

Característica do mundo digital, a participação, por sua vez, foi adotada (e ainda é) principalmente nos livros infantis, considerados mais flexíveis para este tipo de experimentação, não totalmente inovadora, como se pode reconhecer pelo sucesso dos livros pop-up entre os leitores mais jovens, e mesmo dos gamebooks citados no capítulo 3.4. O formato digital, contudo, possibilitava teoricamente um engajamento mais completo com conteúdo, e não faltaram adaptações para disquete ou CD-ROM de clássicos infantis aos quais eram adicionados recursos de áudio, vídeo e interação.

A série *Living Books*, prole da produtora de jogos Brøderbund<sup>22</sup> com a editora Random House, tinha como missão produzir “livros vivos” para os leitores em fase de alfabetização.

O primeiro lançamento foi *Just Grandma and Me* (1992), adaptação para CD-ROM de um dos singelos contos da série *Little Critter* do americano Mercer Mayer. A versão digital conta história idêntica e possui as mesmas ilustrações do livro impresso

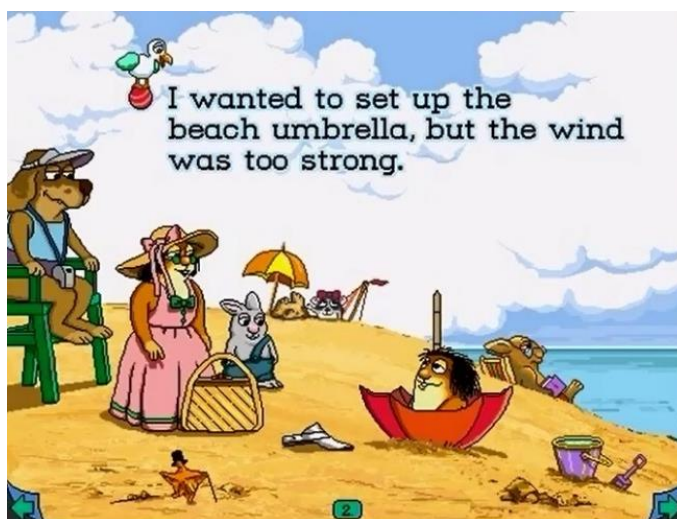


Figura 5 – *Just Grandma and Me*, um dos primeiros livros a ser explorado em ambiente digital.

publicado originalmente em 1983. Mais do que alterar substancialmente o conteúdo o CD-ROM adiciona, implementando recurso de áudio que faziam o livro “ler-se sozinho” em diversos idiomas e, principalmente, a possibilidade de interagir com quase todos os elementos gráficos nas “páginas” através do clique do mouse. Uma atualização lançada em 1997, incluiu, dentre outras coisas, um minijogo no qual o leitor/jogador podia montar um castelinho de areia virtual, fazendo uso de diversas ferramentas – anacronicamente semelhante com o game *Minecraft* (2011).

A Disney Interactive, setor da empresa encarregado dos conteúdos para computador e jogos, também publicou uma grande quantidade de material editorial para CD-ROM durante a década de 1990. Em 1994, com um prazo apertado de menos de seis meses para que fosse publicado ainda durante o Natal do lançamento do filme, o primeiro Disney Animated Storybook (literalmente, “Livro de Histórias Animado da Disney”), baseado em *O Rei Leão*, foi produzido. Além de contar a história do filme da maneira como tradicionalmente os livros

<sup>22</sup> Mais conhecida pela criação da franquia *Carmen Sandiego*, série de jogos educativos com ênfase em história e geografia muito popular durante a década de 1990 em várias partes do mundo, inclusive no Brasil.

impressos da empresa faziam (isto é, com grandes ilustrações coloridas e pequenos trechos narrativos normalmente situando a história ou envolvendo diálogos), os “livros animados” contavam com animações desenhadas, possibilidade de clicar e “interagir” com os elementos gráficos das ilustrações e minijogos acessados durante a leitura.

Das quatro características fundamentais em um ambiente digital, como percebemos, três foram rapidamente exploradas pela produção editorial, faltando apenas até bem recentemente a fatia procedimental.

### 3.6 A FACE CAÓTICA DA HIPERFICÇÃO

O conceito de hyperlink pressupõe um tipo de concatenação da informação que se estabelece de modo multilinear, como abordado em 3.3. Embora o conceito de hipertexto, isto é, um sistema de texto constituído por “nós” (os hyperlinks) se conectam em qualquer ponto, tenha sido criado muito antes da popularização dos sistemas operacionais caseiros, por Vannevar Bush ainda na década de 1940, seu sentido atual está inegavelmente associado aos computadores. Atualmente, chama-se hipertexto o texto possibilitado pelas redes de computadores e que é composto por conexões que podem ser acessadas aleatoriamente.

Quando a internet começou a se popularizar, principalmente em universidades e redes próprias, muitos comunicólogos se debruçaram sobre a questão do hipertexto com muito interesse, alegando que o futuro da literatura estava nele, o que justificava a paixão e fé que muitos<sup>23</sup> depositaram sobre as chamadas hiperficções. Como observado por Michael Joyce, escritor de hiperficção, em 1998 (*apud* Longhi, *idem*), enquanto o texto impresso permanece imutável, o hipertexto pode substituir-se, reinventar-se. Um clique do mouse sobre um hyperlink abre uma janela de informação diferente que, por sua vez, possibilita leituras muito distintas tanto em forma quanto em conteúdo, daquela feita em um meio estático. As hiperficções, construídas de maneira a poderem ser lidas independentemente da ordem, representariam um salto estético muito distinto na maneira de narrar.

Algumas editoras se especializaram neste tipo de ficção. A americana Eastgate System, por exemplo, dá enfoque no que chama de “hipertextos sérios” e ainda hoje tem como principal produto *Afternoon, a Story* (1990) do já mencionado Michael Joyce.<sup>24</sup> Conhecida como a primeira hiperficção bem-sucedida, conta a história de um pai que acredita ter visto o filho morrer em um acidente de trânsito mais cedo. A estrutura labiríntica proporcionada pelos nós

<sup>23</sup> Janet Murray, Espen Aarseth e Jay Bolter são os citados por Longhi.

<sup>24</sup> Disponível em: <http://www.eastgate.com/>

dos hyperlinks serve não apenas para a contar a história de forma múltipla, mas funciona como metalinguagem da própria mente do narrador-personagem, caótica e sempre voltando-se ao mesmo ponto de origem duvidoso: teria ou não teria visto o filho morrer? A resolução que o coloca em estado de rememoração jamais é suspensa pois, por não ter ordem definida de leitura, o texto nunca chega a um fim específico, cabendo ao leitor decidir quando “compreendeu o suficiente”. Sendo construído de maneira sempre única (e frequentemente circular, pois vários dos verbetes levam a becos sem saída ou a outros pelos quais o leitor já tinha passado) o romance de hipertexto é um bom exemplo de uso da característica procedimental de um ambiente digital.

Mais comuns ainda são sites como o ChooseYourOwnStory e o InfiniteStory<sup>25</sup> que, como sugerem seus títulos, fornecem material (chamado em alguns nichos de “adventures”) baseados nos gamebooks com a diferença de que podem, através do trabalho de diversos membros da comunidade, criar histórias virtualmente infinitas, “libertadas” das amarras estruturais do formato impresso e da autoria. Essa estrutura imediatamente nos remete ao rizoma deleuziano, citado no tópico 2.3.2.

Hoje é bastante questionável se as previsões de maior difusão no uso da hiperficção estavam corretas. Contudo, não deixa de ser importante perceber que, embora as hiperficções jamais tenham realmente deixado os recantos mais obscuros da internet – o que pode ser explicado pelo fato de nunca se tenha chegado a um consenso sobre alguma padronização razoável o suficiente para coordenar o caos informativo da maioria desses trabalhos –, o hyperlink continua sendo um dos elementos mais importantes no meio digital e um uso inteligente dos recursos procedimentais, falemos de narrativa ou não.

### 3.7 SOBRE LEITORES ELETRÔNICOS E APPS DE LEITURA

Em 1998, após o investimento conjunto da livraria Barnes & Noble e da empresa de mídia Bertelsmann feito à novata NuvoMedia, nascia o primeiro leitor de livros digitais do mundo: o Rocket eBook. Grosso (seu formato imitava as curvas de um livro aberto e dobrado contra a própria lombada), pesado (quase 650g) e requerendo o uso de uma caneta *stylus* para a interação direta, o aparelho era a tentativa de se criar uma solução para a distribuição de livros eletrônicos, dando forma a uma infraestrutura que supostamente tornaria as águas revoltas da internet um lugar mais fácil e seguro para autores, leitores e distribuidores navegarem. Sua

---

<sup>25</sup> Os links são <http://chooseyourstory.com/> e <http://www.infinite-story.com/>, respectivamente.



primeira versão contava com 4mb de espaço de memória (o que equivalia a capacidade de armazenar por volta de 4.000 páginas ou 10 livros “médios”). Foi um começo.

Ainda no mesmo ano, era também produzido o SoftBook Reader: resultado investimento das editoras Random House e Simon & Schuster na empresa Softbook Press. O aparelho foi lançado juntamente com um rede de conteúdo chamada SoftBook Network, e tinha um design reto semelhante ao dos leitores atuais, além de contar com a possibilidade de se expandir a memória através de cartão SMC. Era, contudo, substancialmente mais pesado que seu rival (cerca de 1,3kg!) e a bateria tinha vida curta, durando até 5 horas por carga (contra mais ou menos 30 horas do Rocket eBook).

Ambos os leitores, embora tenham atiçado a curiosidade da mídia e do público geral, não conseguiram levar muito adiante seus projetos de ingressar os produtos da prensa nos meios digitais. Eram muito caros e, considerando o estágio da internet na época mesmo nos países desenvolvidos, precoces. Isso não impediu o surgimento de outros leitores de eBooks, como o EveryBook Reader e o Millenium eBook, em 1999, nenhum dos quais durou tempo suficiente para fazer a diferença.

O ano 2000 trouxe alguma evolução neste panorama quando o lançamento do Gemstar eBook provocou um pouco mais de adesão ao dispositivo, principalmente nos Estados Unidos. Fruto da união entre as, até então rivais, NuvoMedia e Softbook Press, o Gemstar durou o suficiente (sua produção e loja virtual foram descontinuadas em 2003) para permanecer na memória daqueles poucos que o obtiveram. Na Europa, o Cybook também tentou engrenar no engatinhante mercado de livros virtuais, sem sucesso, encerrando a produção de sua primeira geração em 2002. O problema persistia: preços elevados, bibliotecas virtuais pobres e dispositivos pouco confortáveis para leituras longas.

Houve diversas tentativas, mas o mercado livreiro só foi definitivamente afetado quando, em 2007, a gigante em vendas online Amazon lançou seu próprio dispositivo de leitura: o Kindle. O sucesso foi tanto que em 5 horas e meia, os aparelhos já estavam esgotados nos Estados Unidos.<sup>26</sup> Diferente de seus predecessores, o barato Kindle oferecia a garantia de uma biblioteca digital crescente, preços módicos e frequentemente inferiores aos impressos, design elegante e leve, além de um maior conforto visual, possível devido ao uso da revolucionária e-ink, uma tecnologia capaz de simular na tela digital a consistência agradável da tinta impressa, não sendo necessária saída de luz do aparelho.

---

<sup>26</sup> Informação disponível em: <http://www.engadget.com/2007/11/21/kindle-sells-out-in-two-days/> . Acesso em: 29 set. 2013.

O Kindle foi aderido rapidamente, primeiramente nos Estados Unidos, até que no começo de 2009 passou a ser importado para o mercado europeu, superados os problemas iniciais de incompatibilidade de conexões sem fio. Outros leitores seguiram seus passos: o Nook da Barnes & Nobles, o Kobo e o Sony Reader, sem fazerem grandes acréscimos a fórmula de sucesso do leitor da Amazon: distribuir com mais velocidade e com custos menores os mesmos livros vendidos fisicamente nas lojas, apenas em formato digital ligeiramente adaptado.

O panorama começou a mudar quando em 2010 a Apple anunciou o iPad. Mais do que um concorrente direto, o iPad fornecia recursos impossíveis para o Kindle, que então sequer havia ousado para além da impressão preto-e-branco. Com recursos de audiovisual, tela multitouch e todas as funcionalidades de um computador portátil, o iPad não era voltado exclusivamente para a leitura como o Kindle e seus primos, mas, por ter um formato ergonômico semelhante a uma página de jornal e uma ampla e variada biblioteca de títulos, o tablet possibilitava um tipo de interação digital com os livros até então pouco explorada. Os aplicativos de leitura (*Reading Apps*), mais do que meras cópias do meio físico para o digital, começaram a chamar a atenção e serem verdadeiramente explorados comercialmente.

Um dos primeiros títulos a atizar a curiosidade pelas possibilidades interativas que o iPad tinha a oferecer foi a adaptação de *Alice no País das Maravilhas* para o dispositivo. *Alice* trazia as belas ilustrações tradicionais de John Tenniel, com a diferença de que no tablet estas reagiam ao toque do leitor e à maneira como o iPad era manuseado. O aplicativo foi bastante popular em seu lançamento e representou um momento de ruptura entre a leitura convencional dos leitores eletrônicos e um universo digital ainda inexplorado, mas sem dúvida bastante interessante.

*Alice no País das Maravilhas* e os vários “livros interativos” quase sempre voltados para o público infantil (e frequentemente de baixa qualidade técnica e literária), no entanto, não esgotam de modo algum as possibilidades não mapeadas dos aplicativos de leitura. Na verdade, fica bastante evidente (principalmente no caso óbvio da clássica obra de Lewis Carrol) que os recursos possibilitados pelo sistema operacional do computador não passam de acréscimos a uma obra que se fecha em si mesma. O livro impresso é anterior ao trabalho digital, este não passando de uma adaptação que, por mais bonita e curiosa que seja, nada mais é do que “um peixe fora d’água”, um livro nascido impresso e que fatalmente permanecerá melhor em sua versão original. Seus recursos digitais estão ali como mera “perfumaria”, contribuindo pouco ou nada para o significado da obra.

Neste sentido, ex-designer de jogos e entusiasta do que chama de “interactive storytelling” Chris Crawford faz uma analogia interessante, referindo-se às forças e fraquezas

dos ambientes digitais proporcionados por um sistema de computador. Para ele, embora os computadores possam simular muitas tarefas, continuarão a perder em quaisquer “campos de batalha” específicos não inteiramente computacionais: no que se refere a oferecer as melhores imagens (o cinema ou a televisão podem ser muito mais confortáveis), sons (sistemas profissionais de home theater quase sempre são melhores do que as caixas de som tradicionais dos computadores) ou leituras (ao menos por enquanto, mesmo o mais recente Kindle falha em ser tão agradável e completo como o livro físico). Porém, como um bom general, deveria procurar batalhar em seu campo de escolha: o campo da interatividade. Pois esta é a força que é exclusiva dele e que tantos outros meios andam tentando absorver, com graus variados de sucesso (o cinema 3D, os livros físicos com realidade aumentada etc.).

Embora possa se apontar algum grau de miopia absolutista ao trabalho de Crawford, não deixa de ser um ponto de vista interessante: o de que o que é digital deva ser pensado primariamente nos termos de sua interatividade e de suas características intrínsecas e únicas. Esta seria a melhor maneira de explorar completamente o produto.

### 3.8 O JOGO COMO MÍDIA

Jogos eletrônicos são mídias ou um gênero no interior da grande mídia digital? Em seu blog, Janet Murray defende que games são, de fato, *mídias* específicas e, para explicar, disseca o termo:

[...] Eu defino uma *mídia* como compostas de três camadas: inscrição (*inscription*), transmissão (*transmission*) e representação (*representation*). Reconhecemos uma nova mídia quando as camadas de inscrição e transmissão tornam-se padronizadas em formatos frequentes, tais como pintura a óleo, radiodifusão analógica de televisão ou plataformas de videogame, e quando traduções de representação se constroem sobre estes formatos, criando *gêneros* como a pintura europeia, as comédias de situação americanas ou os jogos de tiro em primeira pessoa.<sup>27</sup>

Cabe aqui uma breve definição dos termos usados pela autora, segundo sua própria terminologia. Chama-se inscrição (*inscription*, originalmente) o processo padronizado sobre determinado material receptivo, de maneira a obter um resultado intencionado. Em termos mais simples: a inscrição de uma obra literária, por exemplo, se dá no objeto receptivo (o livro), gerando um resultado intencional (histórias ou informações).

---

<sup>27</sup> Tradução nossa. Grifos nossos.

Além da inscrição, a função transmissão (*transmission*) também é característica de uma mídia: trata-se da propriedade de transferir através do espaço e/ou do tempo um padrão perceptível socialmente combinado (que pode ser desde o alfabeto a um conjunto de cores, luzes, sons ou imagens em sequência específica).

Existe ainda a característica da representação (*representation*): o processo de criar significado através da conexão de signos com referentes existentes no mundo real ou com conceitos abstratos, sustentados por códigos socialmente constituídos. Na poesia, por exemplo, a característica da representação foi incansavelmente explorada por diversas escolas literárias, como a romântica e a parnasiana. Termos aparentemente singelos, como “rocha” ou “rio” poderiam, dependendo do movimento estético, ter significados que indicariam sexualidade ou morbidez.

Murray defende que jogos eletrônicos são mídias e não gêneros uma vez que possuem as três funções essenciais: inscrição, representação e transmissão. Percebemos inscrição pois os games são, por definição, pertencentes a sistemas operacionais (o material receptivo) que, através da eletrônica, geram resultados intencionais: arranjos interativos e lúdicos. A transmissão se dá com o amadurecimento da mídia e pelas relações de redundância com aquelas que originalmente a constituíram (o interator sabe se relacionar com “vídeo” – o meio não ergódico –, e com o “game” – o meio ergódico que exige participação) que já possui padrões suficientes para que um interator saiba como se relacionar com sua linguagem. E compreendemos a representação pela maneira como significados se formam e criam um vocabulário interpretativo ao interator: mover-se da esquerda para a direita significa avançar em jogos bidimensionais, uma barra vermelha na parte superior ou inferior da tela no geral representa o quanto de saúde o personagem possui antes de ser derrotado e levado à tela de *Game Over* etc.

Se jogos são mídias, uma conclusão natural é que possuem gêneros com características e linguagens específicas.

### 3.9 OS GÊNEROS DO JOGO

Para este trabalho, consideramos mais importante compreender o que oferece cada gênero do que discutir sua nomenclatura. Parece muito mais proveitoso, por exemplo, entender que um determinado jogador tem interesse por mecânicas ágeis e pelos desafios de coordenação

mão-olho<sup>28</sup> do que descobrir se este mesmo jogador tem mais interesse por jogos de tiro ambientados na Segunda Guerra Mundial ou se por quebra-cabeças espaciais baseados em cronometragem do tempo. Para tanto, usamos predominantemente a abordagem feita pelos franceses Alain e Frederic le Diberder em 1993 (*apud* Xavier, 2006), que utilizam um esquema cartográfico bastante interessante para falar sobre os gêneros em jogos, uma espécie de “Reino da Ilusão”, na terminologia de Jorge Rosa (*apud* Xavier, *idem*).

Eis o esquema: a mídia videogame seria um “arquipélago” constituído por três “ilhas”, cada qual favorecendo um tipo específico de interação e “feudos” internos. Ao norte temos a Ilha dos Simuladores, cujo contrato representativo salienta a característica de imitação. Nesta ilha estão feudos dos jogos que imitam sistemas complexos do nosso mundo – como é o caso do jogo *SimCity* (1989), no qual o jogador assume o papel de um prefeito que deve gerenciar uma cidade virtual, fazendo com que prospere –, esportes – o game de futebol *FIFA 99* (1998) –, e transportes civis – a corrida de carros de *Forza Horizon* (2012) –, ou militares – o controle de tanques de guerra de *Panzer Commander* (1998).

Ao leste, encontramos a Ilha dos Arcades, por enquanto, a mais povoada de todas. Trata-se do local onde seus moradores presam pelos desafios de habilidade e ação, aquele no qual o termo “jogo” é entendido o mais literalmente segundo sua denotação histórica. Compartilham a ilha o feudo dos jogos Plataforma, games nos quais os desafios do personagem vêm literalmente em diferentes tablados os quais ele deverá superar, normalmente através de saltos – como em *Super Mario Bros. 3* (1988) –, o feudo das lutas – isto é, quando não simula campeonatos reais, mas, em vez disso, o faz de maneira caricata como em *Street Fighter II* (1991) –, o dos jogos de tiro – como em *Counter Strike* (1999) –, os que testem a destreza do jogador – como o *hack’n slash*<sup>29</sup> *Devil May Cry* (2001) –, e o feudo dos jogos que presam por reflexos rápidos, possivelmente o mais antigo – com representantes como *Tetris* (1989) e *Space Invaders* (1978).

Finalmente, a oeste, encontramos a Ilha das Adaptações. Por ser orientada ao que é predominantemente mental e interpretativo, é a ilha que possui mais similaridades com outras mídias, como o cinema e a literatura. É, portanto, aquela que mais interessa ao propósito deste trabalho. Povoada por apenas três feudos no tempo em que Alain e Frederic le Diberder propuseram o esquema, a ilha possivelmente possui em 2013, duas décadas mais tarde, mais

<sup>28</sup> Coordenação mão-olho é uma habilidade cognitiva que diz respeito ao nível de sincronia entre olhos e mãos. Dentre outras tarefas, é essencial para desenhar, escrever, dirigir e praticar diversos esportes.

<sup>29</sup> Hack’n Slash: subgênero de jogo que foca no combate rápido, geralmente com armas cortantes de curto alcance. Literalmente, significa “Retalha e Corta”.

representantes do que os iniciais, a saber: os domínios do raciocínio, dos jogos de sociedade e de aventura. No feudo do raciocínio estariam os games de estratégia – como *DEFCON* (2006) –, no feudo de aventura, os jogos em que o personagem supera os desafios mais pelo uso de sua inteligência do que pela destreza ou força bruta – *The Secret of Monkey Island* (1990) –, e no centro da ilha, recebendo influências dos dois demais feudos estariam os jogos de sociedade, com muita influência dos tradicionais RPGs – *Dragon Age: Origins* (2009).

Embora falte na Ilha das Adaptações um feudo que delimite, por exemplo, jogos orientados pelo mero prazer estético de imergir em um ambiente virtual imaginário ou aqueles no qual a interatividade se dá meramente através da seleção de linhas de diálogo, uma das vantagens do esquema proposto pelos le Diberder está justamente na flexibilidade de abraçar novos padrões conforme venham a ser criados. Afinal, uma ilha pode ser povoada por novos feudos aos poucos, conforme a repetição de padrões de diálogos entre tecnologia e sociedade culminem na formação de um novo gênero. Outra característica interessante do esquema do “Reino da Ilusão” é a possibilidade de visualizar com muita clareza quais os gêneros se influenciam mutuamente em uma mesma ilha, uma vez que estão sempre posicionados de maneira estratégica.



Figura 6 – Ilustração do Reino da Ilusão. XAVIER, 2006, p. 95.

Evidentemente, o esquema deve ser compreendido de forma apenas ilustrativa já que os jogos eletrônicos atuais (e mesmo outros dentre os mais antigos) raramente pertencem a apenas um único gênero, podendo muitas vezes possuírem elementos de “feudos” distantes ou mesmo de “ilhas” distintas. Como esquematização, porém, o “Reino da Ilusão” é o que nos serve melhor em matéria de circunscrição.

### 3.10 UMA “FAZENDINHA” NA ILHA DAS ADAPTAÇÕES: O CRUZAMENTO DAS GRAPHIC ADVENTURES E DA MECÂNICA *POINT AND CLICK*

Mesmo na Ilha das Adaptações, poucos estilos de jogo guardam tanto apreço pela leitura e interpretação como elemento de jogabilidade como as *Graphic Adventures* (Aventuras Gráficas), considerado por algumas vertentes como um subgênero dos jogos de aventura. Herdeiro direto dos Text-Based Games e, conseqüentemente, das “ficções interativas” impressas estilo *Choose Your Own Adventure*, as Graphic Adventures acrescentam elementos visuais, não raramente estáticos ou pouco animados (como no nicho ainda mais específico das Visual Novels).

No universo das Graphic Adventures, linhas de texto frequentemente descrevem e complementam o que os visuais exibem.



Figura 7 – Sequência gráfica da Graphic Adventure e Visual Novel  
Ace Attorney: Trials and Tribulations (2004)

Embora a maneira e a dificuldade do estilo de jogo varie de título para título, não é incomum que o foco deste subgênero frequentemente pese muito mais para a história que se está contando do que para o mapeamento de destreza ou inteligência do jogador. Por exemplo,

a ação nas Visual Novels, como o próprio nome sugere, é quase inteiramente “romanceada”, baseada em diálogos e em descrições, com frequência contando com pouquíssimos elementos de fato interativos fora das linhas de texto. Em compensação, muito do seu ritmo se dá nos próprios termos na narrativa, sendo comum uma grande variedade de ambientações, que vão desde o terror medieval a comédias românticas adolescentes.

A primeira Graphic Adventure, *Mystery House* (1980), pode ter gráficos prosaicos para os padrões técnicos de hoje, mas, por seu pioneirismo no uso de elementos visuais em jogos eletrônicos de interpretação é considerado hoje um dos games mais importante da história da indústria. Em termos de mecânica interativa, *Mystery House* era idêntico aos jogos baseados em texto, utilizando as imagens apenas como suporte extra.



Figura 8 – *Mystery House* foi o primeiro Graphic Adventure criado.

Este panorama começou a mudar durante a década de 1980, mas foi particularmente popularizado no Ocidente pelo ingresso da produtora LucasArts no ramo dos jogos de aventura, em especial com a série *Monkey Island*. Diferentemente do que acontecia em *Mystery House* e nos Text-Based Games, *The Secret of Monkey Island* (1990) fazia uso de um cursor com o qual podia-se interagir mais diretamente com as ilustrações. Esta mecânica é chamada tradicionalmente de Point and Click (“aponte e clique”, em tradução literal) e é usada em diversos outros aplicativos digitais.

A interação com o ambiente costuma a ser também uma mecânica importante nas Graphic Adventures. Como via de regra, quanto mais o design for fácil e fluido de se relacionar



com os elementos visuais, melhor para o jogo. Portanto, atualmente, quando falamos em Graphic Adventures estamos quase sempre falando também em Point and Click.

Como dissemos anteriormente, o gênero aventura nos videogames se regozija mais da mecânica dos desafios de soluções de problemas do que de testes de destreza ou reflexos por parte do jogador (embora não necessariamente estes estejam sempre ausentes). A série *Monkey Island*, por exemplo, conta a história de Guybroosh Threepwood, um carismático marinheiro cujo sonho é se tornar o maior pirata do Caribe. Nos jogos, suas aventuras normalmente envolvem a exploração de um Caribe imaginário e colorido, cheio de quebra-cabeças para serem resolvidos. É comum da mecânica dos Graphic Adventures (como herança dos “inventários” dos Text-Based Games) que a exploração do cenário leve ao descobrimento de itens comuns ou aparentemente inúteis que, com a combinação certa na situação adequada, podem tornar-se ferramentas que permitirão que a história tenha prosseguimento.

O gênero também ganhou mais destaque com o nascimento do imediatamente aclamado *Myst* (1993), que, até o lançamento de *The Sims* (2000), foi o jogo para computador mais vendido da história. Tratava-se de uma aventura em primeira pessoa que colocava o jogador no papel de um personagem sem nome (pretensamente, assumindo o papel de si mesmo), conhecido apenas como Desconhecido (*Stranger*) e cujo objetivo era desbravar a misteriosa ilha onde havia sido teletransportado. Através da solução de quebra-cabeças envolvendo itens comuns e o próprio ambiente virtual, os mistérios da ilha iam sendo revelados, bem como informações daquele mundo e de seus personagens.

Com frequência, a facilidade dos desafios de destreza são compensados pela dificuldade da charada ou pelo desafio ergódico de escolher o destino de um ou mais personagens. Não é incomum que este jogos possuam finais diversos (*Myst*, por exemplo) e que relações importantes dentro da trama ocorram de formas diferentes dependendo de como os diálogos e as ações são selecionadas pelo jogador/protagonista.



#### 4. CRIAÇÕES LITERÁRIAS EM UM AMBIENTE INTERATIVO

Como abordado, nosso trabalho foca no conceito de que existem pontos em comum entre mídias diversas, característica esta que se convencionou chamar de convergência e cujo esquema ilustramos no Capítulo 2. Tanto jogos eletrônicos quanto livros digitais são produtos culturais e nosso propósito aqui foi analisar suas áreas de interseção e também a maneira como autores e desenvolvedores estão aderindo à tecnologias como ferramentas de criação.

Embora ainda faltem aos atuais leitores digitais reais capacidades interativas que aqui pesquisamos, não há como se negar o potencial. Em um artigo de seu blog especializado, Janet Murray alegou lamentar que os eReaders como existem hoje sejam menos um produto dinâmico e alinhado com as características intrinsecamente digitais (e com os três prazeres estéticos das mídias digitais) e mais uma reprodução do formato rígido numa interface eletrônica. A autora defende que esta nova forma de se ler ou interagir com uma mídia não resultará no fim das que já existem, mas de uma necessidade de readaptação, tanto do objeto quanto de seus consumidores e criadores:

As novas mídias digitais também nos oferecem maneiras alternativas de representação, não declaratória mas procedimental: a habilidade de representar o que desejamos compartilhar uns com os outros não apenas como uma sequência fixa de páginas de texto (ou imagens em movimento), mas também como um interativo e dinâmico sistema de comportamentos. Estamos apenas começando a explorar este poder de explicar o mundo e compartilhar nossa compreensão de certas experiências através da criação de artefatos procedimentais. Jogos de computador estão entre as primeiras tentativas de fazer uso deste poder. [...] Conforme as novas maneiras procedimentais amadureçam, elas não substituirão livros ou filmes, mas alterarão a ecologia da mídia, forçando mudanças nos modelos mais antigos, da mesma maneira como a expansão dos formatos e gêneros de televisão não substituíram mas alteraram a forma e o conteúdo dos romances e do cinema.<sup>30</sup>

##### 4.1 CARACTERÍSTICAS DA INVESTIGAÇÃO

Nossa investigação se deu de maneira comparativa, na qual se usa a literatura e a base teórica para se analisar dois dos produtos aqui mencionados; e também investigativa, em outra base, na qual procuramos inquirir os produtores de conteúdo, isto é, os autores numa ponta e desenvolvedores, em outra, sobre envolvimento com o meio digital. Conversamos brevemente, ainda, com pesquisador Tamer Thabet, Doutor em Literatura pela Universidade de Antuérpia,

<sup>30</sup> Tradução nossa. Disponível em: <http://inventingthemedium.com/2012/03/05/the-future-of-the-book-is-too-narrow-a-question/>. Acesso: 16 out. 2013.

e professor da disciplina Cartografia de Poéticas Oraís do Brasil da pós-graduação em Letras da Universidade Estadual de Londrina (UEL). Thabet atua na linha de pesquisa de Mídia e Performance e defende que jogos eletrônicos sejam estudados também como disciplina de Humanidades, reconhecido o seu papel como ficção e arte.

A parte investigativa, por sua vez, fará uso de uma série de entrevistas e enquetes para tentar aproximar um pouco mais os dados teóricos com a realidade. Constan como apêndice A o resultado do formulário de hábitos interpretativos em jogos. Como Apêndice B, a série de entrevistas realizadas com produtores digitais, autores e com o pesquisador Tamer Thabet.

Optou-se por analisar de maneira prática um game e um produto editorial digital: respectivamente, o jogo eletrônico *The Walking Dead* (2012) da produtora Telltale, baseado na Graphic Novel homônima, e *Bottom of the Ninth* (2012) aplicativo de leitura para iPad de Ryan Woodward e equipe.

As razões para tal opção foram diversas. Chama a atenção, por exemplo, que os dois se encontrem em algum ponto da mistura entre mídias tradicionais e recentes, ainda que vindos de sentidos opostos: o jogo *The Walking Dead* saindo dos quadrinhos e impondo ao universo dos games uma sensibilidade narrativa até então pouco explorada; e *Bottom of the Ninth*, na outra ponta, agregando à narrativa de sua história a interatividade, agência e espacialidade do Point and Click dos ambientes digitais.

Ambos os trabalhos são, além do mais, serializados. A primeira “temporada” nos games *The Walking Dead* foi composta de cinco “capítulos”, cada qual lançado num intervalo de aproximadamente dois meses: um esquema bastante inovador na indústria dos jogos e que acabou funcionando particularmente bem neste caso. *Bottom of the Ninth* ainda está em seu primeiro volume, mas com previsão de pelo menos mais dez episódios e com boa aceitação da crítica e dos leitores.

O processo de produção também parece bastante específico. Enquanto nas histórias em quadrinhos e até mesmo no cinema é comum falar de uma “mente criativa” principal por trás de todo o processo (o autor do livro, o diretor do filme etc.), as mídias interativas quase sempre requerem equipes moderadamente fragmentadas e horizontalizadas para que o trabalho prossiga. Fica evidente a complexidade das múltiplas tarefas que precisam ser coordenadas para manter a unidade da obra, o que não é novidade no universo das histórias em quadrinhos.

#### 4.2. O PRODUTO EDITORIAL – *Bottom of the Ninth*

Lançado para o sistema iOS e disponível online gratuitamente em sua página da internet<sup>31</sup> oficial, a primeira edição de *Bottom of the Ninth* foi publicada em julho de 2012 por iniciativa independente de uma equipe de artistas e entusiastas digitais liderada por Ryan Woodward. Conhecido inicialmente no terreno da animação por suas excursões em *Space Jam* (1996) e *O Gigante de Ferro* (1999), Woodward, após a franca derrocada dos desenhos animados para as animações computadorizadas, migrou para Hollywood, onde atuou com o desenvolvimento dos storyboards de *Os Vingadores* (2012) e *Homem-Aranha* (2002), dentre outros filmes. Na internet, teve a participação da criação de um *doodle* para o Google, além de curtas para YouTube e Vimeo.

Com ampla experiência no campo da animação e evidente paixão pela “ilusão de vida” proporcionada pelos desenhos em sequência de movimento, Woodward e sua equipe decidiram ousar neste projeto próprio, misturando animação, histórias em quadrinhos e interação digital de uma maneira completamente nova até então.

Não é impossível ou sequer novidade pensar em outras obras interativas com inspiração em livros ou quadrinhos. Os estúdios MoonBot, por exemplo, se especializaram em combinar talentos artísticos individuais para produzir conteúdo digital para diversas plataformas de mídia, trabalhando com livros, filmes, aplicativos e games, sem distinção de relevância para a marca. A editora Moving Tales produz um trabalho belíssimo de ilustração, dublagem e adaptação de contos para iPad e iPhone em busca do seu lema de “dar vida às histórias”. A Marvel faz uso promocional bastante interessante de suas marcas, como no aplicativo gratuito *Iron Man: Mark VII* (2013) para Android e iOS, no qual o leitor pode “interagir” com diversos elementos gráficos da HQ e tem disponível narração, trilha sonora e alguns bônus extras para aqueles que os exploram.

O que *Bottom of the Ninth* faz muito melhor (talvez até mesmo de forma insuspeita) do que as excursões anteriores, entretanto, é sua meta primária de contar uma boa história e não em usar os recursos digitais como truques de apelo à curiosidade ou como ferramenta de marketing para alavancar outro produto. É latente que boa parte dos autodenominados “livros interativos”, de fato pouco ou nada possuem de agência, imersão e transformação. Não é à toa que sejam quase sempre melhor recebidos pelo público infantil em letramento ou pré-alfabetização, pouco exigente em matéria de complexidade da narrativa e ávido por animações

---

<sup>31</sup> Disponível em: <http://www.bottom-of-the-ninth.com>. Acesso em: 29 out. 2013

agradáveis e engraçadas, mesmo que mínimas. Na verdade, o que parece faltar a muitos dos chamados “livros interativos” atuais é que sejam menos “interatividade em livros” e mais “livros com interatividade”. Isto é, antes de ser interativo, a força de um livro deve ser sua narrativa. Paradoxalmente, portanto, a interatividade é melhor aproveitada em uma obra de literatura ou de quadrinhos quando é colocada a serviço da narrativa. E não o contrário.

Ryan Woodward deixa claro ser esta a sua opinião quando, em entrevista ao site PipeDreamComics, alega que, independentemente do trabalho que tem em mãos (seja para filme, animação, quadrinhos ou um quadrinho animado), para ele os personagens sempre vêm em primeiro lugar: são os motores da história e devem ser compreendidos como personalidades individuais importantíssimas. Mais adiante, quando o entrevistador questiona como ele pretendia “combater o baixo nível de atenção do leitor digital”, Woodward replica:

Eu não pretendo fazer isso. Se os leitores possuem atenção escassa, não vou usar truques para prendê-la. Fiz questão de me afastar de quaisquer artifícios chamativos. Todo o movimento na tela precisa ser em apoio à história ou aos personagens, não importa o quão legal seja fazer a página brilhar quando se bate com o dedo três vezes e a sacode. Algumas pessoas estão muito interessadas neste tipo de coisa. Contudo, não é essa a abordagem que defendo de modo algum.<sup>32</sup>

Para o animador, a fronteira entre narrativa tradicional e novas narrativas é tênue: filmes, livros e quadrinhos podem contar boas histórias, mas aplicativos também. “Prefiro focar muito mais energia na qualidade do produto e sua reputação deve então fazer o resto”, diz à PipeDreamComics. E alega que *Bottom of the Ninth* é uma experiência muito mais literal de história em quadrinhos do que propriamente interativa. Curiosamente, porém, os elementos procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos aparecem de maneira muito mais evidente neste trabalho do que muitos produtos editoriais digitais que se debruçam com frenesi sobre os recursos multimídia.

*Bottom of the Ninth* tem ambientação futurística e conta a história de Candy Cunningham, uma garota de 18 anos cujo talento e força física muito acima da média a colocam na liga principal de New Baseball – uma versão de ficção científica do esporte, com direito a gravidade artificial, próteses para aumentar a força e velocidade dos jogadores e cuja violência o coloca no patamar de uma espécie de batalha de gladiadores pós-moderna. O ano é 2172 e a cidade de Tao (Tao City) basicamente respira New Baseball, controlado sistematicamente pela Corporação, uma multinacional que faz vezes de Grande Irmão, do romance *1984* de George

---

<sup>32</sup> Tradução nossa. Disponível em: <http://pipedreamcomics.co.uk/characters-always-come-first-they-lead-design-and-story-animador-ryan-woodward-discusses-his-worlds-first-animated-graphic-novel-bottom-of-the-ninth/>. Acesso em: 10 out. 2013.

Orwell. Candy é a primeira mulher a se juntar à liga principal, chamando atenção (indesejável) para si e para o pai, um ex-campeão banido que agora não passa de um bonachão motivo de piada para o mundo. Embora tenha o New Baseball como plano de fundo, a história se propõe mais a abordar a relação entre Candy e seu pai.

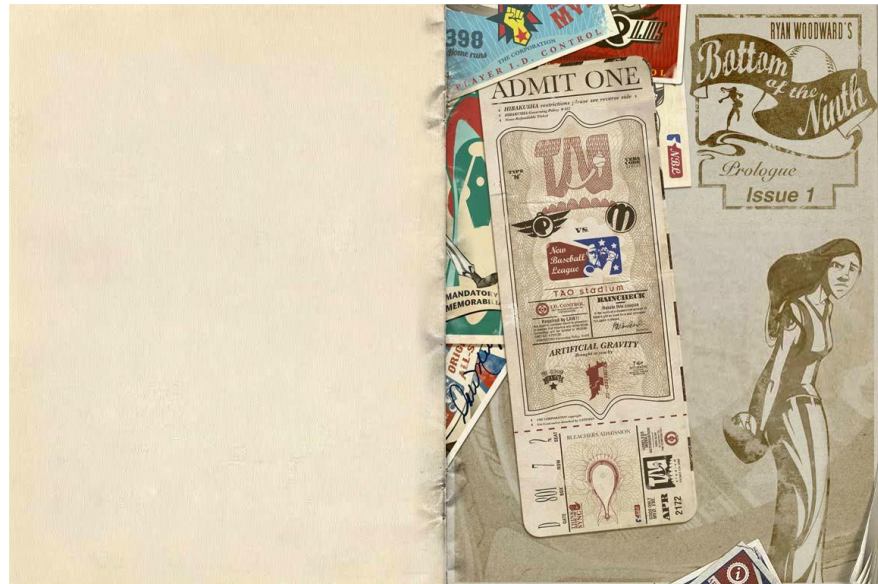


Figura 9 – A primeira página de *Bottom of the Ninth*, simulando uma história em quadrinhos física.

O primeiro (e por enquanto único) volume da série tem apenas 16 “páginas”, incluindo capa e verso, no entanto, fica a impressão de que possui muito mais. Isso porque, além da sequência em quadros “tradicional” na nona arte, cada página e balão de diálogos possui áudio, vídeo e interação próprias, que não estão ali para repetir o que está escrito ou sendo exibido (como acontece nos aplicativos promocionais da Marvel, por exemplo), mas para acrescentar informação à trama ou sobre os personagens. No final das contas, o episódio pode ser lido “analogicamente” sem grandes prejuízos de sentido à história, porém, a inserção do conteúdo digital dá alma à narrativa, sedimentando inclusive um pano de fundo mais sólido às motivações de Candy e à importância de sua relação com o pai.

Fica evidente em *Bottom of the Ninth* uma grande flexibilidade de produção, como de fato é alegado por Ryan Woodward em outra entrevista, esta ao portal ComicBookResource:

Eu conhecia todo o processo e as etapas [da produção], e assim isso foi se estruturando. Aconteceu mais ou menos nesta ordem: roteiro, design dos personagens, rascunho dos quadros [*beat boards*], desenho das páginas, modelagem 3D, animação em 2D e 3D, pintura das texturas, renderização, composição, áudio e programação. Porém, como não estávamos sob o comando de nenhum produtor superior, tínhamos toda a flexibilidade no mundo para voltar e revisitar as cenas, adicionarmos novas, deletá-las ou o que fosse. Na verdade, eu tinha o aplicativo pronto já no final de abril.

mas olhei para ele e percebi que queria adicionar mais uma porção de coisas – e foi o que fizemos. Adorei ter toda essa flexibilidade.<sup>33</sup>

Graças a tal liberdade de produção, é possível perceber que os recursos “extras”, como os de áudio, empregados por exemplo em cada balão de diálogo, não são completamente submissos ao storyboard “tradicional”, mas complementares: a maior parte dos diálogos é mais longo e expressivo no áudio do que no texto condensado na página. Afinal, apenas porque a frase precisou ser resumida para caber no papel e não atrapalhar a dinâmica dos quadros, isso não significa que o áudio precise seguir tal limitação. É esse tipo de epifania (óbvia e ao mesmo tempo tão subexplorada) que *Bottom of the Ninth* realiza com convicção, ainda que brevemente.

Apesar de curto e certamente apenas um começo de utilização bem-sucedida dos elementos digitais em narrativas ditas tradicionais, a Graphic Novel oferece elementos suficientes para a análise e é partindo destes que realizamos nossa investigação.

#### 4.2.1 O aspecto ergódico de uma HQ interativa

Partimos primeiramente da análise dos aspectos ergódicos presentes neste capítulo de *Bottom of the Ninth*. Como dissemos no tópico 2.5, o termo literatura ergódica de Espen Aarseth serve para se referir a um tipo de narrativa que requer esforços não triviais para seguir em movimento. Por esforço não trivial entende-se o ato físico ou mental de poder assumir um posicionamento na direção da trama, seja através do treinamento de reflexos e habilidades motoras ao controlar o personagem Super Mario, seja escolhendo para que cômodo dentre dezenas de opções em uma peça de teatro experimental se locomover e qual ação seguir como espectador.

Passar uma página (física ou digital), assimilar as cenas de um filme ou a sequência de quadros de uma HQ pode requerer esforço interpretativo ou até mesmo físico, em casos extremos de inabilidade motora, mas não se enquadra no que Aarseth define como ergódico, relacionado mais com uma necessidade de auxílio da narrativa do que com uma (in)aptidão do interator. Portanto, não faz sentido chamar de ergódico o emprego de multimídia deslocada da narrativa ou da mecânica da mídia. A lâmpada que acende e apaga quando se toca no interruptor desenhado, a boneca que dança quando a tela é sacudida, a arma que faz som de disparo ou do ricocheteio de balas quando apertada: este tipo de extra pode ser agradável, curioso ou

---

<sup>33</sup> Tradução nossa. Disponível em: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=39641> .Acesso em: 10 out. 2013.



interessante, mas não é parte integrante de uma literatura ergódica a menos que acrescente algo de sólido ao conteúdo: quando a lâmpada se apaga, olhos brilhantes e malignos são revelados na escuridão, uma pista para um momento posterior; a dança da boneca é, na verdade, uma mensagem e se os personagens não a viram anteriormente não poderão compreendê-la; disparar ou não disparar a arma afeta os ferimentos do atingido.

Em *Bottom of the Ninth* o esforço ergódico é mais sutil e tem mais a ver com a escolha de para onde deslocar o olhar (e os ouvidos). A história é fixa e não é afetada pela maneira como o leitor interage com ela, mas ao poder decidir se deseja ou não selecionar um balão de diálogo ou de pensamento, ele está se decidindo entre ficar com o que já sabe ou se deslocar para uma camada paralela de informação. Essa escolha de deslocamento é absolutamente opcional e por isso exige um esforço não trivial que afeta a maneira como a história consegue alcançar o interator.

Por exemplo, no último quadro da página 9, vemos a protagonista Candy Cunningham sendo convocada para o campo em sua primeira partida como arremessadora na liga oficial de New Baseball. Ela se mostra confiante a um colega chauvinista perplexo, mas seus pensamentos revelam seu nervosismo: *Don't blow it. Don't blow it!* [“Não estrague tudo. Não estrague tudo!”]. A página parcialmente estática já transmite o conteúdo da cena: o colega irado com a decisão do técnico, Candy desdenhando ironicamente da desconfiança do sujeito, câmeras sobre o campo sondando avidamente a novata e, finalmente, a mente agitada e receosa da garota.



Figura 10 – Página 9 de BotN.

Se o leitor escolhe clicar no símbolo de Play (reproduzir) no canto inferior do último quadro, porém, obterá mais conteúdo não redundante e complementar: através das câmeras que sobrevoam o estádio, poderá ver as reações igualmente perplexas da plateia enquanto uma dupla de comentaristas analisa o evento histórico e improvável com desprezo evidente. Tudo isso

entre propagandas de refrigerante e prováveis figuras públicas que dão mais pistas sobre o universo da trama.



*Figura 11 – Conteúdo não redundante: reações do público.*



*Figura 12 – Conteúdo não redundante: propagandas do universo de BotN.*

Se, por outro lado, o leitor clicar sobre o balão de pensamento de Candy, poderá ouvir um hilário monólogo interno de quase 30 segundos que aprofundam a compreensão de sua ansiedade, deixando claro o quão ciente ela está de ser uma intrusa no esporte. A dublagem competente vai bem além da leitura de duas linhas de “Don’t blow it” e, embora não possua vídeo, é possível facilmente visualizar a personagem “empacando” no meio do caminho e se convencendo finalmente a prosseguir.

O leitor pode escolher entre ambos os “extras”, um deles ou nenhum. Porém, o ato de decidir o quanto de camada narrativa lhe interessa constitui um dos aspectos mais interessantes do uso de mídias computacionais.

Outro exemplo deste recurso encontra-se logo adiante, na página 10, onde, por sua vez, há um pequeno quadro fechado no rosto concentrado de Candy. Sem os recursos digitais, o leitor pode simplesmente compreender este momento como parte da cena na qual a garota obstina-se a provar sua capacidade para os demais, pouco antes de um arremesso surpreendente. Ao clicar no botão de Play, contudo, o quadro se expande e temos acesso mais uma vez à mente da arremessadora. Pela animação que se segue, podemos ver Candy sondando em suas memórias por motivação para aquela jogada, indo primeiramente para o treinador de educação física de sua infância e em como sua força desigual a tornou fonte de admiração. A lembrança é insuficiente, e só quando pensa no encorajamento do pai é que a garota encontra determinação suficiente para fazer com que a jogada saia perfeita. A cena é breve mas acrescenta à trama: podemos ver os primeiros esboços do relacionamento da jovem com seu pai e como não desapontá-lo é mais importante para Candy do que provocar a admiração de qualquer outra pessoa.



Figura 13 – O recurso de flashback animado. Mais uma camada de informação.

O acréscimo não trivial de conteúdo narrativo e a opção que o leitor possui de quanto deve decidir consumir daquele universo é uma excursão ergódica que *Bottom of the Ninth* faz a uma mídia tradicionalmente não ergódica. Ela não tira o processo produtivo e o desenvolvimento dos personagens das mãos vigilantes do autor como muitos games fazem, mas reforça o controle sobre este universo, ao mesmo tempo em que dá ao leitor a liberdade de explorar os aspectos que mais lhe interessam ou provocam curiosidade.

#### 4.2.2 Os quatro elementos das mídias digitais

Neste tópico analisamos a maneira como a Graphic Novel de Ryan Woodward se posiciona como mídia digital, segundo critérios traçados por Janet Murray, especificados em 2.3.



Das quatro características, as mais evidentes em *Bottom of the Ninth* são a participativa e a enciclopédica. A fatia **participativa** fica evidente principalmente pelos aspectos ergódicos analisados no subtópico anterior. O leitor definitivamente *participa*, senão ativamente da construção da narrativa e dos personagens em si, pelo menos na maneira como a história lhe chegará, escolhendo o quanto de camada de conteúdo lhe é interessante.

A página 5 contém mais um exemplo interessante deste aspecto participativo. Em determinado momento, uma dupla de colegas que trabalham como câmeras esportivos discutem sobre como deve ser a aparência da misteriosa arremessadora. Um deles tem sonhos delirantes sobre como uma garota tão forte deve ser perfeita para ele, um sujeito grande e robusto, e diz que queria que seu amigo pudesse ver o que ele estava imaginando – o que, por acaso, é a imagem de uma morena alta de biquíni carregando uma prancha de surfe. O colega, por sua vez, se pergunta como deve ser esta moça “parecida” com o amigo grandalhão e temos acesso a um pequeno balão de pensamento que brinca com uma alusão às demonstrações gratuitas de ebooks fornecidas pela Amazon: “tap to LOOK inside!” [“toque para ver o interior!”], uma paródia do “Click to LOOK inside!” da loja online.



Figura 14 – Exemplo de participação em BotN.

Quando clicamos no balão, a imagem mental se transforma em uma grotesca versão de “Mulher Godzilla” e o rapaz demonstra repulsa sobre o que quer que seu colega pudesse estar imaginando. Assim como o “Click to LOOK inside!” da Amazon é uma das formas de agregar participação como recurso simples de um programa de computador, a brincadeira feita pela HQ emula um comportamento que tradicionalmente não pertence às obras em formato físico.



Figura 15 – Exemplo de participação em BotN (2).

A característica **enciclopédica**, por sua vez, é mais latente não tanto dentro da trama, quanto periférica a ela. Esta constatação é visível na página 14, que simula um caderno de classificados de serviços e produtos internos ao universo da Graphic Novel. Quase todos os “anúncios” são interativos contando com animações ou dublagens e aumentam a compreensão dos detalhes a serem posteriormente explorados.

Essas pequenas fatias de informação sobre os hábitos de consumo e entretenimento na cidade de Tao não são, evidentemente, possibilidades exclusivas dos meios digitais. Um autor poderia fazer algo semelhante nas páginas de uma revista em quadrinhos física, ainda que cortando o material multimídia, e com isso explorar a complexidade do universo imaginado. Contudo, esta capacidade de representação enciclopédica aparece em grau mais intenso no ambiente computacional justamente por ser mais livre de diversos empecilhos materiais. Em outras palavras, as mídias digitais ficam mais “confortáveis” em trabalhar de maneira similar tanto com os aspectos macro daquele mundo (o que normalmente aparece na própria história principal) quanto nas suas características mais singulares e particulares, como nas propagandas de jornal.

A figura da página a seguir é bastante ilustrativa:



Figura 16 – A “publicidade” animada da página 14 de BotN.

Outro aspecto, o **espacial**, fica evidente pela complexidade criada para o mundo de *Bottom of the Ninth* e em como pode ser acessado sob diversos ângulos, mas é menos aproveitado. Mesmo tendo apenas 15 páginas, este primeiro capítulo já deixa pistas óbvias através de diversas formas que trata-se de um mundo futurístico ultracontrolador e extremamente consumista. A utilização de modelagem 3D e a riqueza de detalhes dos ambientes favorece um aproveitamento do espaço bastante interessante. Embora não se possa controlar diretamente sua trajetória, em diversos momentos a “câmera” passeia pelo interior dos cenários, como por exemplo pelo Tao Stadium, o campo de New Baseball em torno do qual a cidade gira. Na página 7, juntamente com uma ilustração estática do grande estádio há uma animação panorâmica tridimensional que funciona para demonstrar a imponência do local.

Embora este recurso seja utilizado em apenas alguns quadros específicos, é bem empregado e permite uma abordagem espacial mais orgânica com o leitor. Isso acontece tanto nas panorâmicas de espaço como o Tao Stadium ou a própria cidade de Tao, quanto quando em

um quadro da página 9, vemos uma projeção holográfica tridimensional de Candy, girando 360° graus. No quadro inferior da página 11, por sua vez, o leitor pode, literalmente se mover no espaço *interior* da história, ao ganhar a opção de clicar em uma telinha de televisão, que exhibe uma propaganda opcional ao ser tocada.

Finalmente, a característica **procedimental** de *Bottom of the Ninth* é aquela que aparece de maneira menos intensa, pelo menos em seu primeiro capítulo. Possivelmente isso se dá por conta de sua proposta intencional de ser, antes de mais nada, a experimentação de uma boa história contada em uma mídia digital. O procedimento em um ambiente digital é melhor aproveitado em aplicativos que se utilizem de sua capacidade de computar e calcular em tempo real, não se limitando à transmissão de informações estáticas. A Graphic Novel reage ao clique do leitor, mas é pouco espontânea neste sentido, não comportando aleatoriedade. Portanto, embora possa ser alegado que, ao poder escolher a profundidade da camada narrativa o leitor está criando sentido no momento em que a informação lhe alcança, esta de fato já está ali e não deixa de existir ou de influir direta ou indiretamente na história, mesmo que o interator não a “encontre”. Em outras palavras, a trama de *Bottom of the Ninth* está escrita tão solidamente quanto se estivesse impressa e, embora explorar seus recursos multimídia enriqueça a experiência como um todo, eles não alteram os rumos da história.

#### 4.2.3. Agência

Agência é um dos prazeres estéticos das mídias digitais, conforme abordado por Murray e que definimos em 2.3.2. Diz-se da satisfação de poder sentir-se influente sobre o ambiente virtual: clicar sobre o ícone de uma pasta na área de trabalho do computador leva ao “interior” da mesma, escrever fórmulas na tabela do Excel gera resultados diversos, acertar o disparo do game *Space Invaders* (1978) destrói a nave inimiga etc. Agência é, literalmente, a sensação de *agir* dentro da mídia e de ser capaz de perceber os efeitos de tal ação.

O primeiro capítulo de *Bottom of the Ninth* oferece alguns vislumbres de agência moderada. Ela aparece no próprio ato de clicar nos ícones diegéticos, isto é internos à narrativa, (como quando interagimos com os anúncios dos classificados fictícios ou tocamos na ilustração de telas de TV que reagem a este toque) e também nos elementos externos à diegese, que são os botões de Play, o hyperlink para áudio em cada balão de texto e o ícone com símbolo de microfone, que indica a disponibilidade de um conteúdo extra dublado.

Como diversos elementos reagem diretamente à influência do leitor, eles dão a sensação de agência, ainda que seus efeitos não possam ser sentidos fora do campo interpretativo. Como



foi explicado no tópico anterior, a característica procedimental é pouco explorada nesta Graphic Novel, o que, contudo, não exclui a agência completamente.

A página 6, por exemplo, força as fronteiras entre personagem e leitor/interator de uma maneira particularmente parecida com o que fazem os games. Trata-se de uma página inteiramente dedicada à ação, sem qualquer diálogo. Nela, vemos o furgão da dupla de câmeras parar em um ponto específico e liberar drones<sup>34</sup> de filmagem sobre o Tao Stadium, a fim de captar a exibição de New Baseball.

A parte mais interessante desta página é como ela mistura em um design inteligente o que é interno à narrativa (o que o personagem faz) e o externo (o que o interator faz). Na ilustração anterior, é possível ver que existem quatro círculos coloridos que simulam botões, cada um representando um mecanismo a ser ativado no drone de filmagem.

A epifania deste momento é: quando o leitor toca em cada um dos botões, o personagem também o fará, o que desencadeia reações diferentes no robô – simulando o processo de prepará-lo para o trabalho.

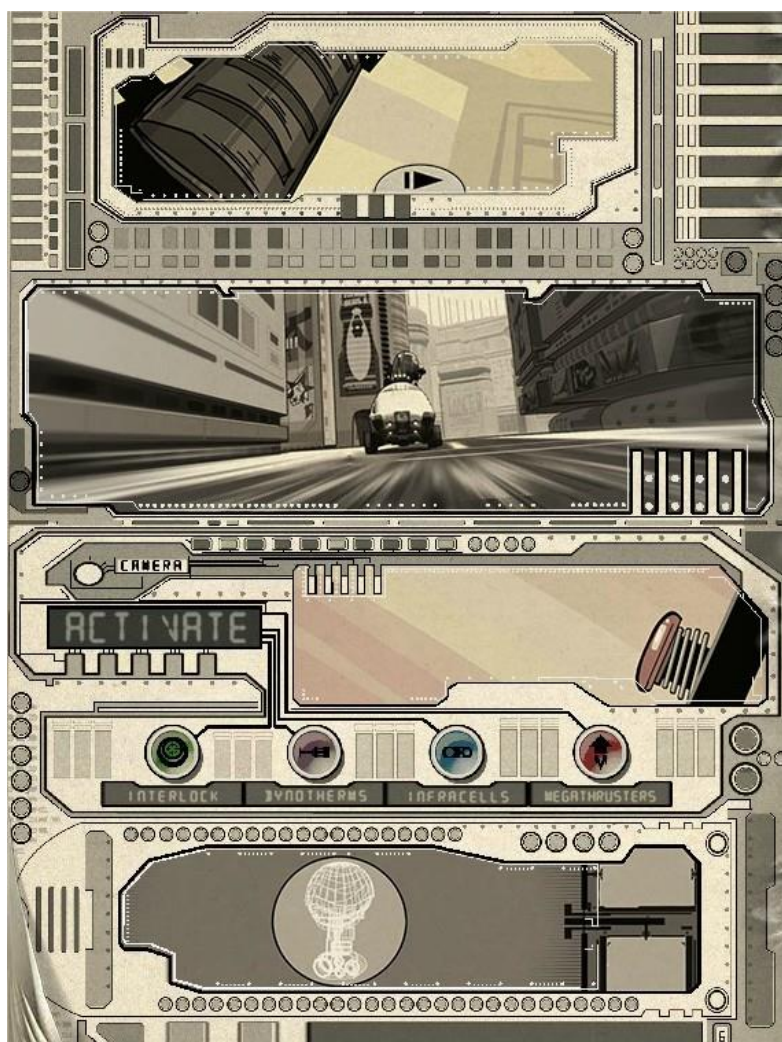


Figura 17 – Página 6 de BotN.

<sup>34</sup> Drone: também conhecido como Veículo Aéreo Não Tripulado ou VANT. É uma aeronave que pode ser pilotada remotamente.



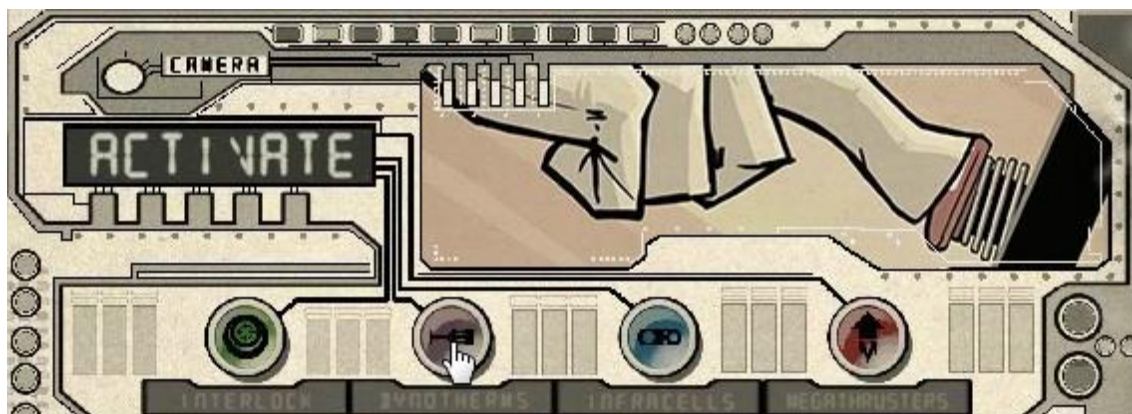


Figura 18 – Sequência: o leitor clica no botão ilustrado e o personagem o imita.

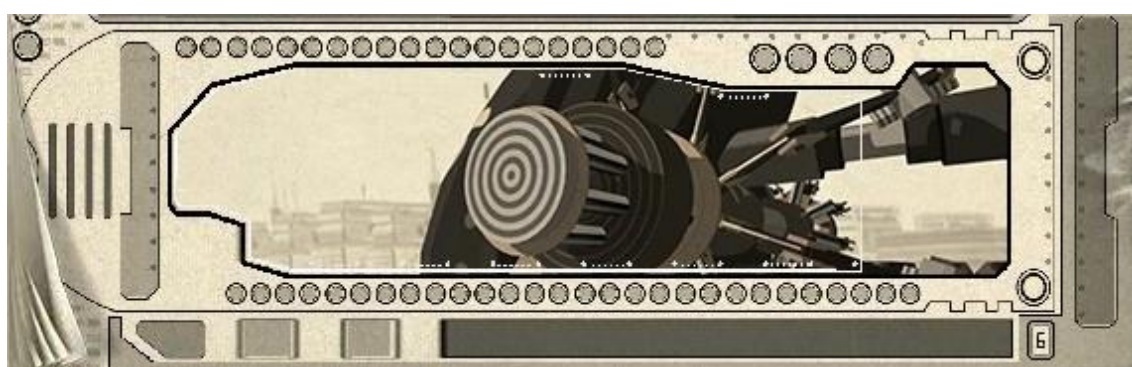


Figura 19 – Sequência: no quadro abaixo, o leitor vê o efeito de sua ação.

Cada um dos botões produz resultados diferentes, evidentes e imediatos ao toque. Embora fique subentendido que as câmeras estarão sobrevoando o estádio mesmo que o leitor se esqueça de interagir com os botões ilustrados, a agência gerada no momento é bastante sólida e tem um papel relevante em uma ação inserida no interior da história. Os drones filmarão a partida, o trabalho da dupla no furgão é mantê-los ativos e, por um breve momento, o leitor toma parte deste processo – juntamente com o cameraman, pois quem prepara o robô é o personagem, ainda que conduzido pelo leitor.

Este tipo de engajamento é bastante eficiente para gerar empatia e facilitar a compreensão de determinado processo no interior de uma ficção. Quando o interator é também um personagem, vê-se na situação de pensar como ele, de agir como ele, no palco digital. Em *Bottom of the Ninth*, isso ocorre de forma rápida e um tanto prosaica, mas cria bons antecedentes para a utilização ainda mais expressiva do mecanismo.

#### 4.2.4 Imersão

Imersão, como se sabe, não é exclusiva dos ambientes digitais, mas está presente em praticamente toda a forma de comunicação relativamente madura. Em 2.3.1 explicamos que o termo imersão vem de uma metáfora com o fenômeno da Física de estar envolto por um fluido, normalmente líquido, o que domina sentidos e percepções. Nas artes, o transe imersivo foi igualmente venerado e temido durante a história.

Atualmente, é bastante comum que as características altamente distrativas e imersivas dos ambientes digitais, como o dos jogos eletrônicos, sejam criticados como fonte de “desvirtuamento da juventude”, cada dia mais “preguiçosa e presa em um mundo de faz-de-contas escapista”, absorvendo “violência, depravação e escatologias” incessantes dessas mídias. Contudo, o temor pela “mentira” absorvida pela imersão nas artes e mídias não é nada recente. Platão expulsa o poeta de sua República por temer o poder da ficção sobre o mundo habitável. Dom Quixote, no século XVII, era o retrato caricato de um receio real de seu tempo: o de que a leitura silenciosa pudesse oferecer perigos à mente. O século XX promoveu diversas “fogueiras” midiáticas, algumas francamente relacionadas ao temor de que as histórias em quadrinhos com suas imagens e temáticas pudessem corromper e “idiotizar” crianças e adolescentes.

O prazer da imersão vem da percepção de que se pode habitar um lugar que é, de fato, inabitável e simplesmente representativo. É uma característica exclusivamente humana (pelo menos até onde se tem notícia). Para que um meio seja imersivo, entretanto, uma das barreiras que devem tombar primariamente é a da curiosidade. Uma mídia muito recente quase sempre tem dificuldades de ser plenamente imersiva, isto é, fazer com que seja esquecida como molde em detrimento de seu conteúdo – o público e seus desenvolvedores estão quase sempre mais interessados em exibi-la como *novidade* do que como meio artisticamente expressivo. Este é o panorama de boa parte dos materiais lançados como “livros interativos digitais” atualmente. Neste sentido, a maioria está muito mais para os Nickelodeons do começo do século XX do que para o cinema contemporâneo.

Felizmente, o primeiro capítulo de *Bottom of the Ninth* e as alegações de Ryan Woodward levam a crer que a obrigação primária da Graphic Novel é com a história e, portanto, mesmo os elementos multimídia são entendidos como complementares – e não externos ou “truques” –, a ela. Ainda que se possa questionar se o empecilho da curiosidade é plenamente superado, uma vez que isto também depende do quão “alfabetizado” em certo meio de comunicação o leitor está, o foco da equipe responsável por *Bottom of the Ninth* é evidente.

Para começar, nenhum recurso multimídia é utilizado de maneira maneirista ou gratuita. Cada som, cada animação, cada mecanismo interativo deve servir a um propósito interno à trama, ainda que apenas adicional. Todas as páginas, por exemplo, contam com uma trilha sonora condizente (mesmo que ocasionalmente repetitiva) com o clima da cena. Algumas páginas específicas, como as 7, 8 e 9, possuem uma trilha ambiente que procura simular uma transmissão de rádio ao vivo. Essas páginas se passam no interior do grande estádio de New Baseball e mesmo sem clicar em link algum é possível ouvir a narração dos locutores, com informação sobre personagens de relevância no esporte e anúncios publicitários. Toda a dublagem foi feita de maneira a facilitar a total imersão do leitor naquele ambiente. Quando a locução termina, ainda soam as vozes e cantorias animadas dos milhares de espectadores que assistem à partida.

A Graphic Novel falha em representar seus elementos externos à diegese de modo mais orgânico na maior parte do tempo, porém. Embora os botões de Play e de dublagem tenham design direto e ao mesmo tempo discreto, não deixam de chamar a atenção para a natureza recente de seus recursos. Mais uma vez, talvez o principal problema ainda seja a ausência de um padrão de alfabetização quanto ao consumo deste tipo de aplicativo.



Figura 20 – Os botões que apontam para recursos audiovisuais extras.  
Respectivamente: áudio e animação.

Um novo estudo realizado pelo grupo de pesquisa estadunidense The Joan Ganz Cooney Center, especializado em alfabetização infantil, revelou que crianças tendem a reter mais informação em eBooks “simples” do que em livros físicos, mas que, em compensação, têm um aproveitamento pior quando leem eBooks “aumentados” (*enhanced eBooks*), categoria na qual poderíamos incluir *Bottom of the Ninth*. Embora a pesquisa tenha sido feita com pouquíssimos voluntários (apenas 32 crianças) e não possa ser considerada definitiva (porque os efeitos podem ser drasticamente diferentes em adultos), fica a questão: elementos “extras” podem atrapalhar uma boa história?

Para Janet Murray, não. Imersão e agência são atributos que costumam a aparecer entremeados em ambientes digitais. A capacidade de agir e sentir efeitos dentro da trama

facilitam o mergulho imersivo na mesma. Mas para isso, tais recursos de agência precisam reforçar a narrativa e não se alienarem a ela apenas para saciar uma curiosidade por novidades.

O trunfo deste primeiro episódio de Graphic Novel é justamente o de utilizar cada um destes recursos em prol da história, expandindo-a. Pode ser que falte ao leitor um método de assimilação mais sólido, por pura falta de antecedentes. Porém, no que diz respeito à produção, há um cuidado real de cobrir todas as bases interativas com relevância narrativa. *Bottom of the Ninth* não consegue obter a transparência total de um meio plenamente imersivo, mas trabalha como se isso fosse apenas uma questão de tempo.

#### 4.2.5 Transformação

Transformação é um dos prazeres estéticos das mídias digitais, mas não aparece com a mesma frequência dos anteriores, mesmo em mídias “nativas” como a dos jogos eletrônicos. Como dissemos em 2.3.3, por transformação entende-se a característica inata dos ambientes digitais de gerar resultados diferentes de acordo com as opções de fatores ou ainda dar múltiplos resultados, que podem ser apreendidos individual ou multiplamente. Transformação é a satisfação de perceber não apenas os efeitos da agência, mas a compreensão de que *o efeito poderia ter sido diferente* se a escolha ou a ação tivessem sido outras. A transformação é o prazer estético pela maleabilidade dos ambientes computacionais e um apreço pela variedade em si.

O primeiro capítulo de *Bottom of the Ninth* contém elementos transformadores sutis no que se refere a uma participação mais direta do leitor (não é possível, por exemplo, interferir do saque de estreia de Candy, atrapalhando-o e com isso afetando tudo o que se segue). A trama, como já dissemos, é tão sólida quando se fosse escrita para uma revista impressa. Ela conta, porém, com um elemento que Murray chama de “narrativa caleidoscópica” (*idem*, p.154): a capacidade de trabalhar simultaneamente com diversos aspectos de uma história sem sobrecarregá-la de páginas obrigatórias ou torná-las parte do desenvolvimento principal.

Autores de ficções muito extensas e com características fortemente enciclopédicas, como *O Senhor dos Anéis* (1954-1955) de J.R.R. Tolkien e *Harry Potter* (1997-2007), de J.K. Rowling com frequência sofrem ao terem de optar por cortes de sequências razoáveis que pouco acrescentariam à trama principal, mas que poderiam fazer sentido ou serem interessantes dentro

do universo em questão. A prática das prequelas<sup>35</sup> e dos *spin-offs* deriva desta angústia autoral – temperada por curiosidade de fã e interesse mercadológico, evidentemente.

Graças às características maleáveis dos sistemas operacionais, leitores digitais podem operar com múltiplas histórias de uma maneira muito mais simplificada. Um link pode levar a uma camada narrativa inferior e então retornar à trama principal. Eventos podem acontecer simultaneamente e, em vez de serem compreendidos como capítulos diferentes que direcionam a história para determinado ponto ou de um desses ter de ser cortado ou rebaixado a *spin-off*, ganham a possibilidade de serem *escolhidos* pelo leitor.

Em *Bottom of the Ninth* este recurso aparece principalmente nas já mencionadas reminiscências da protagonista, durante o momento em que tenta se automotivar a executar o arremesso perfeito. O flashback é opcional, embora seja um acréscimo valioso.

Outro momento bastante caleidoscópico é a também já mencionada sequência na qual temos acesso tanto aos comentários surpresos da dupla de comentaristas que analisa a entrada de Candy Cunningham em campo quanto aos pensamentos caóticos e preocupados da garota. Os dois momentos ocorrem simultaneamente e, embora por uma questão biológica sejamos incapazes de os assimilarmos exatamente ao mesmo tempo, podemos compreendê-los como elementos de escolha.

A transformação nesta Graphic Novel aparece, assim, mais como fruto de uma transformação caleidoscópica de olhar (o enredo multiforme) do que como uma multiplicidade de possibilidades de ação e resultados para os personagens.

#### 4.3 O JOGO – *The Walking Dead*

Lançado em 2012 pela desenvolvedora americana Telltale, o game *The Walking Dead* explora o universo criado pela Graphic Novel homônima de Robert Kirkman, publicada pela primeira vez em 2003 e ainda em produção. O grande mérito da série (seja em sua versão em quadrinhos, para televisão ou no jogo que aqui citamos) é explorar o lado emocional e caótico de uma temática batida e considerada banal: o infame “apocalipse zumbi”.

Enquanto a maioria dos filmes, games e quadrinhos sobre o tema se contentam em abordar os elementos mais grotescos, assustadores e, às vezes, divertidos do panorama absurdo, *The Walking Dead* utiliza a ambientação facilmente identificável na cultura pop como desculpa para falar de eternas questões da humanidade: o medo da morte, o valor da vida e da honra,

---

<sup>35</sup> Prequela: Do inglês, “*Prequel*”. Título cuja trama antecede a do trabalho principal de uma franquia.

lealdade *versus* sobrevivência, confiança *versus* violência etc. Em suma, *The Walking Dead* é menos sobre zumbis devoradores de cérebros e mais sobre fragilidade e tristeza humana em um mundo imenso e hostil.

Portanto, em consonância com o clima original, o foco da desenvolvedora Telltale nunca foi o de promover matanças frenéticas, sangrentas e deliciosamente asquerosas como em *Dead Island* (2011); nem o de provocar sustos, como *Resident Evil 2* (1998). Desde o princípio, o game *The Walking Dead* deveria ser sobre pessoas e seus dilemas morais em um mundo semimorto.

Formada em 2004 por ex-empregados dos estúdio LucasArts (que, como dissemos em 3.10, foi o responsável pela popularização no Ocidente do subgênero Graphic Adventure), a desenvolvedora tem como modelo de negócio um inovador esquema de lançamentos episódicos: cada parte do jogo por aproximadamente 5 dólares, com duração de aproximadamente duas horas. A primeira “temporada” (isto é, o que comporia o game inteiro) de *The Walking Dead* é formada de cinco episódios, cada qual influenciando diretamente os subsequentes.

No game, o jogador encarna o papel de Lee Everett, um ex-professor universitário que acaba de ser condenado a prisão perpétua por ter, em um ataque de fúria, matado o amante de sua esposa. Para seu azar (ou sorte), a caminho do presídio, o motorista da viatura se envolve em um acidente. Confuso e ferido, Lee acorda em meio a destroços e emerge em um mundo que rapidamente degingolou para o caos enquanto uma epidemia se alastra, matando e transformando em monstros todos os infectados. O meirinho está morto, mas não por muito tempo: logo tenta atacá-lo como morto-vivo sedento. Lee consegue se esquivar do problema e, em busca de ajuda, acaba se encontrando com uma (provável) órfã de 8 anos chamada Clementine. A garota está sozinha e Lee decide que vai cuidar dela enquanto luta pela sobrevivência. A narrativa do game *The Walking Dead* se constrói sobre o terno relacionamento que Lee e Clementine vão desenvolvendo com o tempo, sobre o rápido amadurecimento de uma menininha em um mundo perigoso e sobre a improvável segunda chance de um quase-presidiário.

O primeiro capítulo, “A New Day”, foi aquele sobre o qual escolhemos nos focar, para manter justa a relação com o capítulo único de *Bottom of the Ninth*. Nele, além dos acontecimentos citados, Lee e Clementine conseguem achar outros sobreviventes, com os quais se juntam e formam uma conflituosa equipe. Embora se passe no universo da série em quadrinhos e faça menção a locais, eventos e até personagens em comum, o jogo da Telltale não reconta a trama explorada por outras mídias, narrando, por sua vez, outros dramas e

trabalhando com um elenco principal bastante diferente – na verdade, seu começo se passa alguns meses antes dos eventos da série de televisão e da Graphic Novel.



Figura 21 – A tela de abertura do primeiro capítulo de *The Walking Dead*.

Em entrevista posterior fornecida ao portal Rev3Games, Nick Herman, que trabalhou com a fotografia de “A New Day” e como diretor de *The Wolf Among Us* (2013) – de mecânica muito similar à de *The Walking Dead*, mas como adaptação do universo da HQ *Fábulas* (2012) –, revela acreditar que o desafio em ambos os títulos não deve ser da ordem da dificuldade motora ou lógica, mas das escolhas morais, e até banais, feitas ao longo da narrativa do game:

[...]Quando as pessoas assistem à demo<sup>36</sup> [do jogo] ele parece fácil, realmente muito fácil. Mas se o game é fácil, isso significa que não demora tempo demais para ser jogado. Então, os jogadores ficam todo esse tempo concentrados no game: para eles, a experiência não dura mais do que precisa durar, as pessoas não ficam “empacadas”. Então, completar esses jogos não é sobre superar desafios, mas sim sobre receber uma experiência recompensadora, pois o jogador deve sentir como se o que ele fez teve importância [para a história].<sup>37</sup>

*The Walking Dead* explora a mecânica de Graphic Adventure com *Point and Click* que explicamos em 3.10.

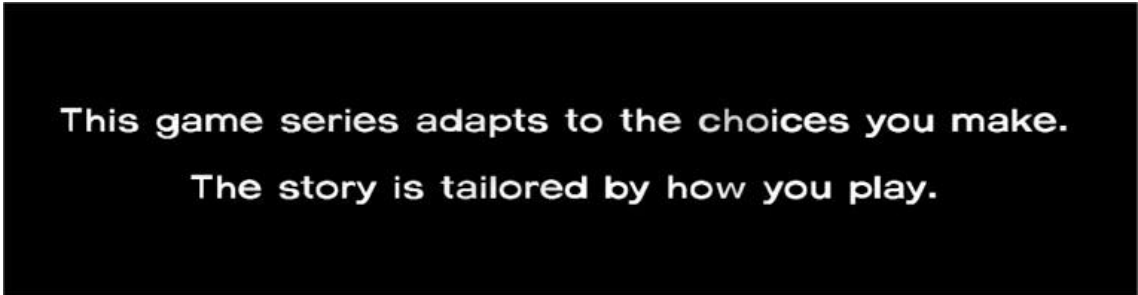
<sup>36</sup> Demo: O mesmo que “demonstração”. Trata-se de material gratuito no qual o jogador pode experimentar partes selecionadas de um game. Normalmente oferecido para Download.

<sup>37</sup> Transcrição e tradução nossa. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=wtPS6djMYss>. Acesso em: 11 out. 2013.



### 4.3.1 O aspecto ergódico de um “jogo em quadrinhos”

*The Walking Dead* agrega os elementos ergódicos estudados por Espen Aarseth em uma extensão bastante prática: ele oferece tanto algum nível de dificuldade “cerebral” (fazendo uso de quebra-cabeças para passar de determinado segmento de história, por exemplo), quanto desafios da ordem da escolha narrativa. Os “quebra-cabeças” são, no entanto, geralmente bastante simplificados e moldados para se ajustarem ao ritmo da trama.



**This game series adapts to the choices you make.  
The story is tailored by how you play.**

Figura 22 – Aviso inicial salientando a mecânica de *The Walking Dead*.

Mesmo quando não dá completo controle ao jogador sobre as consequências, o jogo mantém registro de praticamente tudo o que é dito ou feito pelo personagem encarnado. Assim, se Lee (e o jogador) decide mentir para seus colegas sobre quem ele é (omitindo ser um assassino que estava prestes a ser preso, por exemplo), precisará manter a história falsa, sob o risco de provocar desconfiança prejudicial entre seus aliados. Para deixar isso evidente, o game possui uma função que exibe a importância de cada resposta e ação como uma pequena linha de texto.

O esquema funciona da seguinte maneira:

- 1 – O protagonista ou outro personagem faz algum comentário.
- 2 – O jogador, assumindo o papel de Lee Everett, escolhe que tipo de resposta deve fazer. Na maior parte do tempo, não existe alternativa certa ou errada e o silêncio também é uma opção. Tudo depende de como o jogador decide construir a personalidade de Lee.
- 3 – Os outros personagens da conversa reagem à resposta e a “memorizam”. O jogo sinaliza que o personagem computou aquilo.

Por exemplo, logo depois de se encontrar com Clementine, Lee deve decidir entre sair imediatamente à procura de ajuda ou esperar escurecer para sair na surdina. Se escolher sair à luz do dia, a dupla encontrará com dois personagens que podem dar-lhes uma carona ao abrigo de uma fazenda longe da cidade grande infestada por zumbis. Um dos homens, chamado Shawn



Greene, pressupõe que Lee e Clementine são pai e filha, ao que o protagonista (e não o jogador) imediatamente o corrige, dizendo não ser o pai da menina.



*Figura 23 – A interação entre personagens em The Walking Dead.*

Nesse momento, o game passa o controle para o jogador. O protagonista já entregou a informação de que não é o pai de Clementine, mas o que ele vai dizer que é? Existem quatro opções: pode mentir e dizer que é sua babá, pode mentir e dizer que é um vizinho, pode dizer a verdade e contar que é “apenas um estranho” ou pode ser evasivo e escolher o silêncio.



*Figura 24 – A interação entre personagens em The Walking Dead (2).*

Tudo isso, enquanto uma discreta barra de tempo corre, obrigando o interator a não se demorar demais. Caso a barra se esgote, o jogo entenderá que a escolha foi o silêncio.

Quando a resposta escolhida é “apenas um estranho”, Shawn reage com alguma surpresa e a memoriza. O jogo sinaliza isso com um texto no canto esquerdo superior.



Figura 25 – A interação entre personagens em The Walking Dead (3).

Mais tarde, quando o grupo chega na prometida fazenda, o pai de Shawn também supõe que Clementine é filha de Lee. Então o próprio Shawn, lembrando-se da conversa com o protagonista, corrige seu pai.

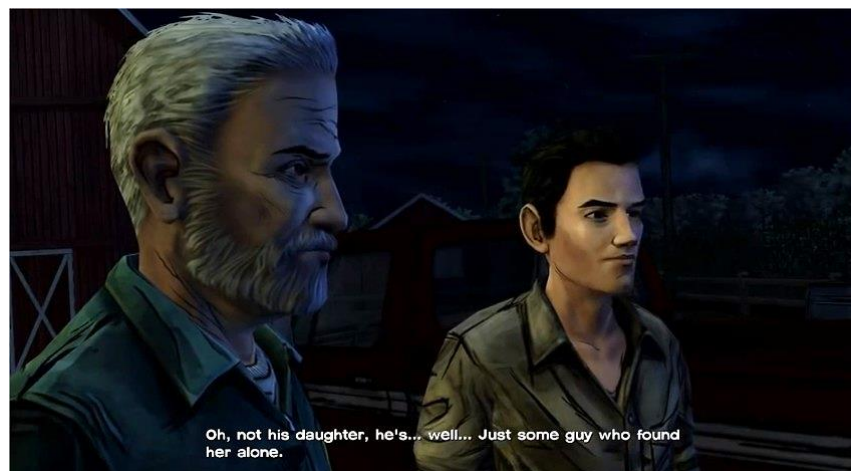


Figura 26 – A interação entre personagens em The Walking Dead (4).

Nem todas as decisões são relevantes, contudo. Existem momentos em que o jogador pode escolher pelo simples fato de haver mais de uma forma de fazer tal coisa – ainda que o resultado seja o mesmo.

Logo no começo do jogo, por exemplo, o meirinho que transporta Lee para a cadeia conversa com ele distraidamente, alheio a uma pessoa que atravessa a estrada bem a sua frente. Nessa hora, Lee pode tem várias opções de grito de aviso, mas independentemente do que escolher, não poderá evitar o acidente que se segue.



Figura 27 – Escolha que não produz resultados diferentes.

Esse momento, contudo, é coerente com a situação: o protagonista está impotente e a escolha de palavras não vai alterar a maneira como o motorista se coloca no trânsito – não a tempo, pelo menos. A escolha, embora não tenha finalidade em si mesma, tem relevância no conjunto da experiência e na maneira como o jogador atua no papel de Lee Everett. Escolher a opção “Watch Out!” [Cuidado!], denota um tipo diferente de personalidade para Lee daquela na qual ele optaria por usar uma palavra de baixo calão. E os jogadores sentem esses efeitos, conscientemente ou não, como podemos notar pelos resultados coletados na pesquisa do Apêndice A deste trabalho.

No que diz respeito ao aspecto ergódico literalmente “cerebral”, *The Walking Dead* faz uso deles com parcimônia, apenas em momentos específicos. Um exemplo disso neste primeiro capítulo é quando Lee e Carley, a única pessoa portando uma arma de fogo, saem para resgatar Glenn, um colega que ficou preso em um estacionamento de motel infestado por mortos-vivos. Eles conseguem ajudar o amigo, que revela estar preocupado com uma mulher que, trancada em um dos quartos, pensa em se matar. O grupo, um tanto relutante, decide ajudar a desconhecida e para isso precisarão exterminar cada um dos infectados ali. Usar a pistola de Carley não é uma opção porque o som apenas atrairia mais inimigos. O trio precisará usar os recursos disponíveis no ambiente para resolver a situação, em silêncio.

Para começar, necessitam de uma arma silenciosa. Uma rápida excursão pelo cenário, revela uma chave de fenda no banco do carona de um carro trancado. Lee não pode simplesmente quebrar o vidro sem chamar a atenção de um infectado que está por perto: precisará eliminá-lo antes. Mas como? Explorando os locais seguros do motel, o jogador encontrará um travesseiro e, com ele, poderá abafar o disparo feito contra o inimigo distraído.

O esquema, funciona da seguinte maneira:



1 – O jogo sinaliza que nem todos os objetos em cena são interativos. E existem ações específicas que se pode fazer com cada um destes elementos, dependendo de sua finalidade. Na imagem a seguir, a pequena circunferência branca que aparece no objeto (no caso, o zumbi) quando o cursor do mouse está sobre ele indica que é interativo. Logo abaixo, constam ícones de ação. O primeiro, o desenho de um olho, indica que Lee olhará para o objeto, analisando-o. O segundo, representando um travesseiro, só aparece ali porque o jogador já coletou o item, agora em seu inventário (exibido no canto esquerdo).



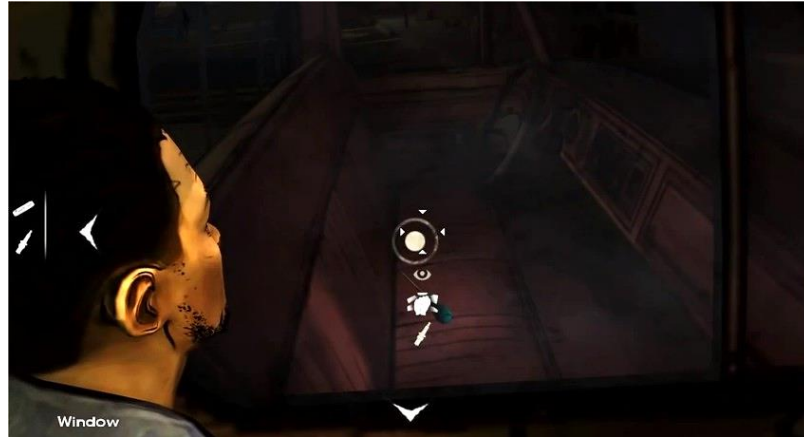
*Figura 28 – Resolvendo quebra-cabeças em The Walking Dead.*

2 – Ao escolher a ação “travesseiro”, Lee explicará seu plano para Carley e os dois se aproximarão do inimigo. Enquanto Lee pressiona a cabeça do morto-vivo com o objeto, Carley efetuará o disparo com a arma apertada contra ele. O jogador verá o resultado de sua escolha.



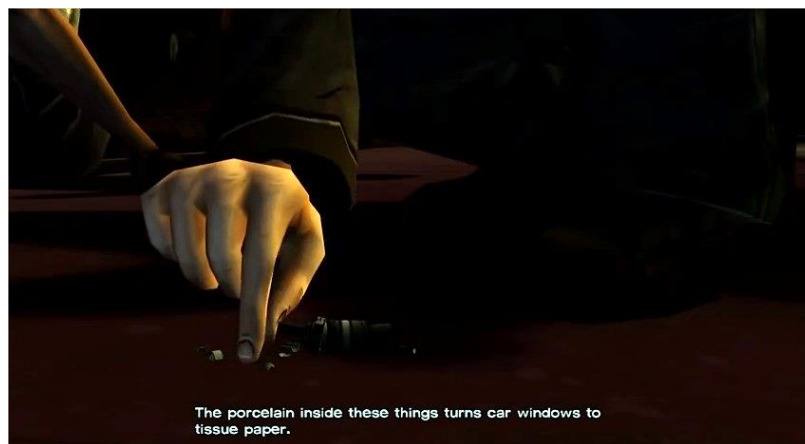
*Figura 29 – Resolvendo quebra-cabeças em The Walking Dead (2).*

3 – Uma vez que o inimigo foi eliminado, o trio ganha mais área de ação: agora podem explorar com segurança mais um pedaço do estacionamento. Ali, encontram uma pequena vela de ignição. Ao voltar para a janela do carro com a chave de fenda no interior, haverá mais um ícone de interação, exibindo a recém-encontrada vela de ignição.



*Figura 30 – Resolvendo quebra-cabeças em The Walking Dead (3).*

4 – Escolhendo a última opção, Glenn mostrará para Lee que o interior destes objetos com frequência é feito de porcelana, o que tornará o processo de quebrar a janela muito menos violento e barulhento.



*Figura 31 – Resolvendo quebra-cabeças em The Walking Dead (4).*

5 – A janela é aberta em silêncio e agora o jogador possui mais uma arma improvisada como garantia: a chave de fenda.



Figura 32 – Resolvendo quebra-cabeças em *The Walking Dead* (5).

E assim por diante, até eliminar todos os zumbis e chegarem ao quarto onde a mulher se esconde. Esse esquema, no qual o jogador vai resolvendo um problema em partes, utilizando-se criativamente de objetos prosaicos é bastante comum em *Graphic Adventures* e *The Walking Dead* bebe diretamente dessa fonte.

Diferentemente do que acontece em *Bottom of the Ninth*, o game da Telltale é ergódico em um nível diretamente ligado ao personagem controlado pelo interator. O jogador é coautor da trama: pode criar percursos bastante diversos, mesmo que o levem, no final das contas, ao mesmo lugar. Os elementos ergódicos aparecem tanto na dificuldade não trivial de solucionar um quebra-cabeças para que a história prossiga, quanto no desafio não trivial de escolher, no plano da narrativa, a maneira como Lee Everett interagirá com os demais personagens.

#### 4.3.2 Os quatro elementos das mídias digitais

Em *The Walking Dead* os elementos mais evidentes são o procedimental e o participativo, mas o espacial e o enciclopédico também aparecem com intensidade.

Janet Murray alega que, quando se chama um ambiente virtual de “interativo”, normalmente o que se está dizendo é que ele possui fortes características procedimentais e participativas. Isto é, que são capazes de receber informações aleatórias e reagir a elas de modo diferenciado. Não é estranho, portanto, perceber como estas características são tão frequentes nos jogos eletrônicos.

O elemento participativo é uma característica implícita a qualquer game. Seja no nível da decisão estratégica, emocional e representativa ou no nível da habilidade motora e mental, a participação é um elemento que *precisa* constar no jogo eletrônico para que ele seja considerado um jogo.

Um game no qual o jogador apenas assiste, sem qualquer grau de interação, a uma sequência de cenas é, na verdade um filme. Um game no qual alguém simplesmente passe as páginas de um texto virtual, sem afetar de modo algum a diegese da obra, é na verdade um livro ou um texto. Na verdade, esta é uma constatação bastante óbvia: para que a mídia seja chamada de videogame é preciso que haja jogo ou *play* – em qualquer dos amplos sentidos que a expressão em inglês assuma.

Em “A New Day” a **participação** ocorre através dos dispositivos de entrada da plataforma em questão. O jogo eletrônico foi lançado para PC, Xbox 360, Playstation 4, Playstation Vita e iOS, e dependendo do dispositivo, a entrada de informações se dá através do teclado e do mouse (PC), do joystick (Xbox 360, Playstation 4 e Playstation Vita) ou pela função *touch* da tela (iOS). Por uma questão de acessibilidade, escolhemos trabalhar com a versão para PC. As mecânicas do interior do game são idênticas entretanto, limitando-se a uma mera adaptação de plataforma.

No jogo, quando não está engajado em uma conversa, o protagonista pode se locomover pelo cenário e interagir com os objetos em cena, no esquema que explicamos no tópico anterior. Em um diálogo, ele pode selecionar uma dentre diversas frases pré-programadas para conhecer mais sobre determinado personagem ou situação e, com frequência, para resolver problemas.

A fatia **procedimental** de *Walking Dead* é particularmente evidente pois ele não apenas trabalha com a aleatoriedade (no caso, a escolha do jogador), como a usa como bandeira mercadológica para a franquia.

É verdade que todas as respostas são pré-programadas e não espontâneas: em um diálogo, Lee terá no máximo cinco ou seis opções de interação. O jogador não poderá, por exemplo, digitar sua resposta personalizada e esperar que o sistema a compreenda. No entanto, a história que chegará a cada jogador será adaptada, pois seja nos pequenos momentos ou nas grandes reviravoltas, sempre haverá opções de reação diversas. Como o game foi programado para compreender as decisões em pequenos blocos, é possível combiná-los para obter uma experiência única (ainda que similar) para cada interator.

Por exemplo, nesse primeiro episódio da série, existe uma combinação de microdecisões que afetam de maneira sutil a narrativa (Lee vai analisar a poça de sangue no chão? Dará uma barrinha de cereal para Clementine? Explorará a antiga loja de conveniências de sua família?) e de situações definitivas que testam o caráter e, até mesmo obrigam o jogador a escolher a vida de quem salvar.

A título de curiosidade o game mostra no fim de cada capítulo quão alinhado o jogador está em relação ao resto do mundo, computando suas decisões em momentos-chave. Em lista

publicada em junho de 2012, a própria Telltale revela algumas dessas escolhas fatais: Em se tratando de mentir ou contar a verdade a Hershel (o fazendeiro), no que se refere ao passado de Lee, 62% dos jogadores contaram a verdade. Quando o menino Duck é aparentemente mordido por um infectado, ocorre uma grande discussão entre Kenny, o pai da criança, e Larry, um militar aposentado que defende que o menino seja imediatamente morto. Neste caso, 51% dos jogadores se alinham com Larry. Durante uma invasão de infectados, 75% dos jogadores escolheram salvar Carley, a mulher que possui um revólver, em detrimento de Doug, um especialista em tecnologia.

Como o game memoriza cada uma destas decisões, dois jogadores diferentes podem experimentar narrativas bastante diversas: um deles pode criar um Lee Everett altamente compassivo, que escolhe alimentar as crianças antes dos adultos, que terá um bom relacionamento com o pai de família Kenny e que será sempre sincero quanto ao seu passado. O Lee de seu colega, por outro lado, poderá ser um sujeito implacável, que, para sobreviver, acredita que o melhor é cortar os elos mais fracos, que por isso será amigo de Larry, o “militar durão”, e que mente para se manter em posição favorável com a equipe. Ou, ainda, poderá ser uma combinação desses dois: um homem prático e realista, mas que não consegue, por exemplo, deixar crianças sofrerem. O maior mérito dramático de *The Walking Dead* é que a série explora a área “cinzenta” das decisões morais com grande habilidade, sem cair em sentimentalismo ou maniqueísmo.

No game, a história em si é narrada de maneira procedimental: ela não está pronta até que o jogador a atravesse.

O aspecto **espacial** aparece através da exploração dos ambientes digitais pelo protagonista. Em entrevista ao portal Machinima, o diretor de marketing Richard Iggo, revelou que diversos ambientes no qual o game se passa são reaproveitados dos quadrinhos ou da série de televisão. Isso é perceptível em “A New Day”, no qual o jogador pode explorar os locais disponíveis da fazenda de Hershel Greene – personagem que figura em outras mídias.

Janet Murray explica que as mídias digitais são espaciais pois os sistemas de computador permitem gerar realidade virtuais exploráveis. Isto é, podem simular e fazer o interator percorrer as três dimensões de uma localização, sem que, de fato, existam.

O “local da ação” tem função crucial nos games, assim como nos livros, mas geralmente é aproveitado de maneira diferente. Em definição tradicional do cinema, uma cena é constituída de uma série de ações com certa temática que se dão em determinado cenário. Nos jogos eletrônicos, esta definição não é precisa pois o jogador tem com frequência a liberdade de



explorar o ambiente à vontade ou porque o design do game é organizado em “fases” (*levels*), e não em “cenas”.

*The Walking Dead* sacrifica parte da “liberdade” de exploração dos games em prol da narrativa. É possível caminhar pelos cenários e “vivenciar” os ambientes em questão, mas o sistema isola o jogador em determinado cenário até a potencialidade dramática daquele ambiente esteja esgotada – e então parte para o seguinte. É bem diferente do esquema livre de mundo aberto de um game como *Grand Theft Auto V* (2013), no qual as missões se espalham por um imenso mapa virtual e podem ser acessadas praticamente a qualquer momento. E também não é como o que acontece com as fases temáticas de um jogo como *Super Mario 64 DS* (2004), no qual cada nível funciona de maneira mais ou menos independente entre si. O cenário em *The Walking Dead* é pensado, como no cinema, também em sua função para o andamento da trama.

Por exemplo, depois de chegarem à fazenda de Hershel, Lee e Clementine dormem no celeiro e pela manhã são acordados por um homem chamado Kenny, que os apresenta a sua esposa e filho. Nesse momento, Lee pode explorar a fazenda, conhecendo melhor os personagens e os ajudando com pequenas tarefas cujo objetivo é fortificar o lugar contra um ataque.



Figura 33 – Explorando espacialmente a fazenda de Hershel.

Após conversar o suficiente com os personagens em cena, o jogo disparará um evento surpresa: zumbis atacarão simultaneamente Shawn (o rapaz que transportou Lee e Clementine até ali) e o filho de Kenny. Lee precisará decidir qual dos dois ajudar antes. Independente da escolha do jogador, Shawn será morto e o grupo formado por Lee, Clementine e a família de Kenny será expulso da fazenda por um Hershel arrasado. Terminada a função dramática da cena (Lee conhece outros sobreviventes; a fazenda é atacada e um amigo morre; o grupo é expulso

e precisa se colocar em movimento), o jogo desloca-se adiante: na próxima cena, os cinco estão na cidade natal de Lee, onde acabam se familiarizando (e entrando em conflito) com outros sobreviventes. A exploração espacial se submete diretamente à narrativa.

No que diz respeito ao aspecto **enciclopédico**, o jogo tem a vantagem de trabalhar com a fatia de um universo existente em outras mídias. A franquia *The Walking Dead* tem ambientação contemporânea e explora a hipótese de uma calamidade apocalíptica, que varre da Terra todas as instituições públicas oficiais e obriga as pessoas “civilizadas” a voltarem mais uma vez ao seu estado selvagem. Alguns personagens, como Hershel e Glenn, constam também na Graphic Novel e na série de TV. O game permite que o jogador veja um pouco de suas vidas alguns meses antes de se tornarem parte do elenco principal da série original. Essa exploração conjunta permite que o jogador vivencie e “conviva” com personagens que até então só podiam ser assistidos ou lidos.

O grande universo da franquia não é mérito do jogo eletrônico. Em vez disso, o game da Telltale se aproveita de um cenário pré-desenvolvido para narrar a história de outras pessoas, outros dramas. Afinal, se o mundo inteiro entrou em colapso, nada mais justo do que explorar os muitos pontos de vista possíveis.

Embora “A New Day” seja centrado nos personagens de Lee Everett e Clementine, um capítulo extra lançado depois do final da primeira temporada do jogo brinca com a possibilidade de contar múltiplas histórias. O capítulo, intitulado “400 Days” narra, e cada “conto” tem cerca de quinze minutos, um momento na vida de cinco personagens ao longo dos 400 dias após o rompimento da calamidade zumbi. Produzido para ser uma ponte entre a primeira e a segunda temporada, o capítulo utiliza de forma bastante eficiente a capacidade enciclopédica dos sistemas digitais de contar, com igual clareza de detalhes, histórias cotidianas ou epopeicas.

### 4.3.3 Agência

Agência é o prazer estético de agir em um ambiente digital e perceber os resultados de tal ação. Por tudo o que descrevemos de *The Walking Dead* até aqui, é evidente que a sensação de agência é o aspecto mais relevante da série de jogos.

Aqui, ela se manifesta de várias maneiras: de forma ludicamente tradicional, através de “quebra-cabeças” solucionados; de forma narrativa, através das reações dos personagens a ações e diálogos; e a partir de uma “memória” do sistema voltada a alterações espaciais.

O primeiro caso (a agência referente à solução de problemas criativos) é exemplificado com o mencionado quebra-cabeças do estacionamento tumultuado por zumbis: o jogador

encontra um objeto (o travesseiro) e com ele é capaz de resolver parte do problema. A partir desse ponto, o jogo liberará mais recursos, até que a resolução seja concluída. Uma vez feito isso, a história prossegue.

O segundo caso (a agência na ordem puramente narrativa) pode ser exemplificado com o fato de que cada resposta e ação do protagonista é registrada pelos demais personagens, formando progressivamente a personalidade de Lee. Quando Lee revela não ser pai de Clementine, mas sim um mero estranho que a encontrou, não precisará manter uma mentira para evitar a desconfiança de seus colegas.

A terceira forma de agência com o qual *The Walking Dead* flerta também aparece com alguma frequência em outros jogos eletrônicos. É um tipo ligeiramente mais maneirista de agência, pois não costuma afetar diretamente o andamento da história, mas lhe garante maior credibilidade. Referimo-nos aqui a uma “memória” do sistema para pequenas alterações efetuadas pela maneira como o jogador interage com o ambiente, pequenas sequelas que ficam estampadas no personagem.

Por exemplo, logo que Lee escapa do meirinho-zumbi que o ataca nos destroços do acidente, ele encontra uma casa vazia e revirada. Suas roupas estão amarrotadas, mas limpas. Ao atravessar a cozinha da casa, porém, ele escorrega em uma poça de sangue e todo o lado direito de seu corpo fica manchado pelo resto do capítulo.



*Figura 34 – O jogo memoriza que as roupas do personagem devem manter-se manchadas até o fim do capítulo.*

A alteração é meramente visual e não provoca qualquer reviravolta ou comentário específico da parte de outros personagens, porém, o fato de o computador ser capaz de registrar um evento não obrigatório como este e deixar suas marcas estampadas no corpo do protagonista aumentam a verossimilhança da narrativa, tornando a imersão mais completa.

#### 4.3.4 Imersão

Imersão e agência se retroalimentam. Quanto mais orgânico o engajamento de um interator no interior de um ambiente digital, mais facilmente ele se esquecerá das fronteiras da representação e se permitirá submergir na narrativa.

Em *The Walking Dead*, o jogador mantém uma relação de proximidade e distanciamento com o protagonista Lee Everett. Ao mesmo tempo em que Lee não está completamente “construído”, tendo uma personalidade maleável o suficiente para que o jogador imprima seu próprio estilo, ele também não é completamente vazio, um mero avatar. O protagonista tem história anterior e algumas de suas características psicológicas não são alteráveis. Por exemplo, Lee sempre adotará Clementine como filha de consideração. Dependendo do jogador, ele poderá ser um homem violento ou idealista, mas sempre terá em vista a segurança e o bem-estar da menina. Este pedaço de sua personalidade é fixo e caberá ao interator adaptar-se a ele.

E este é um aspecto particularmente interessante do que se refere à interatividade nos jogos eletrônicos. Com frequência, é comentado como os games possibilitam ao jogador entrar em universos virtuais, libertar-se de amarras sociais sobre violência ou sexualidade em um mundo “seguro”, ser si próprio sem receios. O que é mencionado com menos frequência é o seu potencial altamente interpretativo inverso: como jogos possibilitam (ou obrigam) a alteridade.

Um game como *The Walking Dead* não apenas coloca o jogador na posição, explorada desde os gamebooks, de responder à pergunta “O que *você* faz?”. Em vez disso, propõe: “O que *você* acha que *Lee* faria?”. A visita ao interior do universo do jogo é guiada pela exploração de papéis interpretativos, tal qual preconizada por Murray. Jogador e personagem se miscigenam durante a experiência e assim como um mesmo personagem de teatro ou televisão pode ganhar contornos bastantes diferentes dependendo do ator que o interpreta, os trejeitos de um personagem de videogame são alterados por aqueles que vivenciam sua história. Isso pode ser inclusive inferido pela pesquisa realizada por nós entre jogadores de videogame, que veremos com mais atenção no Capítulo 5.

Um meio é mais imersivo quando o espectador ou leitor conseguem esquecer de sua opacidade como mídia e enxergam apenas seu interior dramático. Em outras palavras, um filme, um livro ou um jogo são imersivos quando seu público “esquece” momentânea e optativamente tratar-se de uma ficção. *The Walking Dead* realiza esta tarefa com maestria evidente, pelo menos para aqueles alfabetizados na linguagem dos jogos eletrônicos. Ao se utilizar de maneira inovadora de recursos redundantes e comuns em outros games (o esquema de quebra-cabeças,

que é uma velha premissa dos Graphic Adventures; e a importância das decisões e dos diálogos dos RPGs), a série consegue alcançar um equilíbrio imersivo que não distrai o jogador de seu papel.

#### 4.3.5 Transformação

O prazer estético da transformação não está presente em todos os jogos eletrônicos, mas tem bastante relevância em *The Walking Dead*.

A informação no formato digital é plástica e fácil de alterar. Como os jogos contam histórias de maneira procedimental, este tipo de mudança de percurso ocorre quase sempre de maneira muito direta: por exemplo, um personagem decide que se especializará no arco-e-flecha, bloqueando os caminhos que percorreria caso tivesse optado pela espada e escudo – mas liberando outros, exclusivos de sua especialidade.

No game da Telltale, as ações alteram muito mais o percurso da história do que seu ponto de chegada. Decisões influenciam sobre a vida e a morte de personagens, oferecem maior visibilidade de pequenos aspectos da narrativa, tornam personagens mais amigáveis ou desconfiados. Entretanto, embora *The Walking Dead* apresente uma estrutura com muitas camadas e variações, o seu percurso invariavelmente caminha para o único centro do labirinto narrativo.

Por exemplo, diversos eventos ocorrem neste primeiro capítulo: Lee conhece Clementine e ambos fogem para a fazenda de Hershel. Lá, Shawn é morto e o grupo é expulso. Na cidade, conhecem outros sobreviventes e trabalham juntos. Carley ou Doug são mortos. O grupo decide usar o estacionamento do motel como quartel general.

Note-se que tais eventos ocorrerão independentemente das escolhas do jogador, porém, de maneiras diferentes. Assim, quando Lee conhece Clementine, a menina lhe perguntará se acha que devem sair para procurar ajuda de dia ou de noite. Não importa a opção: a dupla sempre se encontrará com Shawn, que os levará à fazenda de seu pai. Entretanto, se sair imediatamente durante o dia, Lee terá tempo de ajudá-lo a colocar um carro pifado em movimento e seu amigo, Chet, sobreviverá. Se, porém, Lee escolher sair de noite, conhecerá Shawn em situação muito mais desesperadora. E Chet já estará morto.



*Figura 35 – O personagem Chet como aparece quando o jogador decide sair imediatamente, de dia.*



*Figura 36 – A aparição de Chet quando o jogador decide esperar e sair à noite.*

Evidentemente, o jogador só terá conhecimento real do resultado de sua escolha olhando em retrospectiva ou jogando o game mais de uma vez. O efeito da decisão sobre o jogador, e a dúvida sobre a melhor maneira de proceder, porém, são muito poderosos e capazes de provocar nos interatores sentimentos intensos de culpa, vergonha, alívio e orgulho.

#### 4.4 COMPARANDO OS RESULTADOS

É perceptível como a forma da interação aparece de modo diferente nos exemplos citados. A Graphic Novel o faz de maneira a manter o controle dos personagens e do roteiro de maneira muito sólida. O jogo eletrônico dá uma espécie de coautoria ao jogador, mas o produtor permanece aquele que providencia sua estrutura.

Ambos, contudo, exploram uma maneira multiforme de se contar histórias, reconhecendo o aspecto interativo de maneira benéfica à narrativa.

Pertencentes à grande mídia digital, tanto *Bottom of the Ninth* quanto *The Walking Dead* contam com diversos dos recursos preconizados por Murray e Aarseth, embora suas formas de utilização sejam bastante distintas. Isso aponta para a própria flexibilidade dos ambientes digitais, férteis em soluções inovadoras em design.

Na tabela a seguir, indicamos e comparamos em linhas gerais a forma da aparição de cada uma das características digitais estudadas:

<b>CARACTERÍSTICA DIGITAL</b>	<b><i>BOTTOM OF THE NINTH</i></b>	<b><i>THE WALKING DEAD</i></b>
<b>Estrutura ergódica</b>	Presente, mas exclusiva à escolha por pontos de vista e recursos extras complementares.	Presente. Participação ativa do jogador em desafios e no percurso da narrativa, mas não em seus pontos de virada e conclusão.
<b>Aspecto procedimental</b>	Inexplorado.	Explorado à exaustão. Aleatoriedade é parcialmente compreendida pelo sistema.
<b>Aspecto participativo</b>	Explorado como possibilidade de o leitor escolher a camada narrativa de seu interesse.	Explorado através de resolução de “quebra-cabeças” e seleção de ações e frases para o personagem controlado.

<b>CARACTERÍSTICA DIGITAL</b>	<b><i>BOTTOM OF THE NINTH</i></b>	<b><i>THE WALKING DEAD</i></b>
<b>Aspecto espacial</b>	Explorado com parcimônia através de panorâmicas 3D e por um recurso pontual de interagir com um objeto no interior da cena.	Explorado como parte integrante da mecânica do jogo e como local narrativo da cena.
<b>Aspecto enciclopédico</b>	Explorado nos detalhes e nas micro-histórias que correm paralelas à narrativa principal.	Explorado com parcimônia, o próprio jogo é parte da expansão de uma franquia.
<b>Forma da agência</b>	Agência moderada, explorada através da interação com ícones de ação externos e internos à narrativa.	Agência explorada através de solução de “quebra-cabeças”, pela participação do jogador na forma da narrativa e pela “memória” do sistema em relação a alterações espaciais.
<b>Forma da imersão</b>	Mídia parcialmente opaca por carecer de padronização de alfabetização.	Mídia altamente imersiva que se utiliza criativamente de redundâncias dos gêneros de jogos.



CARACTERÍSTICA DIGITAL	<i>BOTTOM OF THE NINTH</i>	<i>THE WALKING DEAD</i>
<b>Forma da transformação</b>	Sutil. Aparece como enredo multiforme caleidoscópico, mas não como multiplicidade de ações e destinos para os personagens.	Evidente, mas não absoluta. As alterações acontecem no percurso e parcialmente na forma física e psicológica do personagem, mas não afetam o destino final do personagem ou os pontos de virada do roteiro.

*Tabela 1 – Resultados comparativos do estudo sobre elementos digitais em narrativas ficcionais.*



## 5. AMOSTRAGEM E ENTREVISTAS

### 5.1 A OPINIÃO DE ALGUNS NOVOS AUTORES, PRODUTORES DIGITAIS E DO PESQUISADOR: RESULTADOS DAS ENTREVISTAS

Entrevistamos para o propósito deste trabalho quatro novos autores, dois produtores digitais e o pesquisador da área de Mídia e Performance Tamer Thabet. O objetivo desta curta série de entrevistas foi esboçar, ainda que de modo resumido, a maneira como novos artistas e estudiosos enxergam a potencialidade do meio digital e suas influências em outras mídias, mais especificamente, no que se refere aos livros impressos e digitais. Ver Apêndice B para resultados na íntegra.

No que se refere aos autores, selecionamos, por uma mistura de acessibilidade e relevância, quatro jovens escritores cuja publicação se deu a menos de 5 anos da data da execução do presente trabalho (2013). Autores que, teoricamente, não puderam estar completamente indiferentes ao uso de tecnologias na literatura, para bem ou para mal.

Pela amostragem, fica claro que nenhum dos autores entrevistados parecem particularmente assustados pelos leitores digitais. Alguns, como Vanessa Bosso, demonstram inclusive entusiasmo pelas possibilidades reservadas à sua utilização. “(...) prefiro mil vezes a leitura eBook. É mais dinâmica, interativa, ‘Techno’ e os preços e facilidades são inúmeras”, diz a autora, que em 2013 contava com doze títulos publicados, boa parte exclusivamente por meio digital.

Dentre os fatores que são ressaltados como positivos estão a facilidade de divulgação e de encontrar o público-alvo para a obra (Danilo Crespo, Josy Stoque, Lu Piras, Vanessa Bosso), o barateamento da distribuição (Josy Stoque, Lu Piras, Vanessa Bosso) e o retorno financeiro mais direto (Josy Stoque, Vanessa Bosso).

Quando questionados quanto ao uso de tecnologias digitais no interior narrativo da obra, contudo, os autores pareceram confusos ou incertos. Alguns admitiram o uso de tais recursos como ferramenta de divulgação (através de redes sociais), para manter banco de dados (utilização de QR Codes<sup>38</sup>, como o alegado por Josy Stoque) ou facilitador de acesso às características enciclopédicas (hiperlink para outros sites). Parecem se interessar pouco pelo uso no interior diegético do trabalho. Vanessa Bosso é uma exceção quando alega entusiasmo pelas possibilidades dos novos livros digitais (“Crianças poderão desenhar a história”;

---

<sup>38</sup> QR Code: Código de barras bidimensional que pode servir de nó para diversos hiperlinks.

“Adolescentes poderão ouvir a trilha sonora selecionada para cada capítulo”) e afirma interesse em investir em audiobooks e na inserção de trilha sonora de abertura e encerramento. Danilo Crespo, por sua vez, admite gostar de alterar a forma do meio para que ressoe na mensagem. Isto ele faz através da diagramação ou pela composição das palavras na página, por exemplo, e crê que o formato digital, tal como o físico, pode guardar muitas surpresas interessantes a serem exploradas.

Ainda que tais possibilidades apenas tangenciem a aplicação proveitosa das características espaciais, enciclopédicas, participativas e procedimentais dos livros digitais, as respostas demonstram boa vontade e interesse por parte dos autores em questão.

Quando indagados se preocupados com o temido “fim do livro”, tão comentado quando a popularização dos leitores digitais tornou-se evidente em diversos países, a resposta foi um conjunto de “nãos”. Josy Stoque, por exemplo, acredita que tais recursos podem tornar os livros digitais mais próximos do ritmo das novas gerações, um público “ágil, mais curioso e fuçador” e que inclusive auxiliam na divulgação do formato físico. Lu Piras, por sua vez, alega não acreditar que o livro físico vá algum dia deixar de ser uma constante na vida dos leitores. Para ela, ambos os formatos encontrarão seus próprios habitats e se influenciarão mutuamente, mas haverá espaço para ambos se expressarem. “A função principal será sempre a mesma, a de informar e entreter o leitor”, alega a autora. Já Vanessa Bosso acredita que, em longo prazo, o formato físico irá perecer. Mas o panorama não parece assustá-la: “As possibilidades são incríveis e a leitura será muito mais atraente para essa nova geração.” Danilo Crespo vai além quando diz que prefere o formato digital ao físico. “Por mim, podem parar as máquinas e transformar tudo em eBook: é o mesmo livro”, afirma. O autor, embora diga-se “rato de sebo” e leitor inveterado, não se crê saudosista.

De forma resumida, a resposta desses novos escritores parece apontar para uma assimilação do elemento digital em obras tradicionalmente não digitais. A “interatividade” é assimilada mais como um elemento de divulgação e um recurso extra do que intrínseca à história. Na realidade, os autores atuais começam apenas agora a conceber tais possibilidades no interior da narrativa, que carecem não apenas de um método de padronização de um novo alfabeto, como da assimilação e experiência desse alfabeto digital-interativo-narrativo em si: no momento, mal começamos a balbuciar palavras soltas.

Já a parte da entrevista com os produtores digitais foi feita para complementar as informações coletadas na pesquisa com jogadores (Apêndice A). Enquanto a enquete foi feita para testar o interesse dos jogadores nos aspectos narrativos dos games, as entrevistas foram

realizadas para fornecer um vislumbre das influências e dos aspectos artísticos nos ambientes digitais. Os produtores em questão foram escolhido em razão de sua compreensão de novas mídias e por serem acessíveis ao diálogo.

Philippe Joriam produziu uma infinidade de conteúdo para Youtube e desenvolveu projetos como o Mairoj<sup>39</sup> (2013), que procura conciliar jogo eletrônico com experiência estética e pessoal. Ao ser questionado como entende o uso de novas tecnologias na arte, responde que acredita que esta seja uma relação muito natural e nada conflitante. Para ele, as tecnologias de cada época sempre se inseriram de uma maneira ou de outra na produção artística, e sempre precisaram lidar com alguma resistência. “As artes antigas não devem perder seu espaço e suas características, mas a vanguarda não deve ter pudor de ser diferente delas”, ressalta.

Em outra resposta, o produtor alega que seu trabalho está diretamente subordinado à narrativa, pois quando produz um jogo ou outro produto digital está preocupado com a maneira como o interator cria sua própria história, incompleta até ser vivenciada, porque “a história não vem pronta, quem faz é o jogador, não o jogo”. Para Joriam, uma das potencialidades artísticas do meio está justamente na sua capacidade de criar narrativas procedimentais.

Respondendo à mesma pergunta, Thiago Attianesi, desenvolvedor de jogos e professor de ludologia, também enxerga narrativa como parte relevante de seu trabalho, mas lhe atribui função coordenada com as demais camadas presentes na produção de um game. Diz que a narrativa, na maior parte dos projetos de jogos, é algo como 25% de sua totalidade. Ele, diferentemente de Joriam, não lhe atribui função predominante. O desenvolvedor também ressalta as características diversificadas dessa maneira de contar histórias, o que chama de roteiros líquidos ou em árvore: maneiras multilíneas e maleáveis de se produzir uma história e evoluir um roteiro.

As múltiplas influências a que ambos os produtores se submeteram também ficam bastante evidentes. Thiago Attianesi, por exemplo, indica que é influenciado por conteúdos que vão desde câmeras profissionais a histórias em quadrinhos japonesas. Um meio como o dos jogos eletrônicos, que exige múltiplas frentes de trabalho, exige de fato interesses variados por parte de seus desenvolvedores.

Desta segunda série, fica a interessante marca de os produtores digitais, mais do que simples técnicos que colocam uma maquinaria em funcionamento, possuem um verdadeiro

---

<sup>39</sup> Trata-se de um game em que, para avançar no mundo virtual, o jogador precisa realizar tarefas no mundo real. Disponível em: [www.mairoj.com](http://www.mairoj.com). Acesso em: 23 out. 2013.

interesse em subverter a rigidez da máquina em prol da arte. A técnica digital é mais um meio expressivo que pode e deve ser explorado em concomitância com outras formas artísticas.

Finalmente, Tamer Thabet reitera que jogos eletrônicos desafiam nossas concepções tradicionais sobre teoria narrativa, que precisarão, em algum momento, ser revistas. “Isto representa a ascensão de um novo tipo de narração, com a qual as diversas abordagens existentes de teoria narrativa ainda não são compatíveis.”

Thabet deixa propositalmente em aberto a questão sobre o que podemos esperar da arte de contar histórias no futuro. Para ele, este é um terreno fértil que abre portas para novas interpretações críticas. O importante, salienta, é compreender o papel do jogador/interator na obra digital. “Descobrir como a história de um game é contada traz promessas de mais oportunidades de aprofundarmos nossa reflexão crítica sobre a ficção em jogos eletrônicos e na cultura”, afirma. E então emenda: “Portanto, deveríamos começar a pensar em jogabilidade ou *Gameplay* como uma forma de narração.”

## 5.2. A IMPORTÂNCIA DOS ELEMENTOS NARRATIVOS EM JOGOS ELETRÔNICOS: RESULTADOS DA ENQUETE

A enquête foi realizada com o objetivo de avaliar a importância dos elementos narrativos em um jogo eletrônico para seus jogadores. Por serem primariamente interativos e predominantemente lúdicos, os games com frequência são acusados de produzirem histórias vazias e pouco ordenadas, que funcionam mais como justificativa para a interação (o momento do “jogo” em si) do que fins em si mesmas.

De fato, a narrativa é apenas uma parte da produção de um game, como pudemos perceber pela entrevista com Thiago Attianesi. Ainda hoje, grande parte das produtoras elabora jogos eletrônicos tendo muito mais em mente sua “playability” (isto é, se o jogo possui muitas horas, se é difícil ou fácil, se a ação é divertida, se os controles são agradáveis etc.) do que a trama. Assim, é muito mais comum que um jogador pergunte a seu amigo “o que você faz nesse game?” do que “sobre o que é esse game?”. Vale ressaltar, porém, que quando tratamos de jogos eletrônicos, a linha entre o narrativo e o que é da ordem da *playability* se misturam, como o alegado por Thabet em nossa entrevista. Isso porque, em um jogo que trabalha a narrativa com sobriedade, a pergunta “o que você faz” coincide com “sobre o que é”.

A pesquisa surpreende por revelar um interesse crescente dos jogadores no que se refere às justificativas narrativas para as ações que colocam em prática quando possuem o controle na mão.

A enquete foi realizada em votação online divulgada por meio de redes sociais entre 27 de outubro de 2013 e 3 de novembro de 2013 pelo portal SurveyMonkey. Contou com a participação de 264 voluntários, todos com algum grau de interesse por jogos eletrônicos. O foco das perguntas se dividiu em dois propósitos: o primeiro, mapear o perfil do jogador, descobrir seu gênero, idade, se consumidor regular e se tem por hábito gastar muito ou pouco com seu hobby. O segundo objetivo foi descobrir, dentre os entrevistados, quais são os elementos que mais lhe cativam em um videogame, o que costumam procurar nesses produtos tanto em um nível de *playability* quanto de história, e como se engajam na narrativa proposta. Para ver os resultados na íntegra, seguir para Apêndice A.

Em nível absoluto e computando todas as respostas, os resultados foram os seguintes:

- Dos 264 entrevistados, 82,95% (219) se identificam como do sexo masculino, 17,5% (45) como feminino. Trata-se, predominantemente, de uma mídia consumida por homens.
- E bastante jovem também: 82,2% (217) dos participantes possuem entre 16 e 27 anos. Nenhum dos entrevistados afirmou possuir mais do que 40 anos.
- Uma quantidade muito grande dedica boa parte do tempo a games: 36,74% (97) alegam passar mais do que 10 horas semanais jogando.
- Também gastam uma quantia razoável de dinheiro com o hobby: 34,47% (91) afirmam desembolsar mais de R\$540 por ano. Vale lembrar, porém, que videogame é um produto caro no Brasil. Com este valor, pode-se comprar três lançamentos para o Xbox 360 da Microsoft ou algo entre cinco e dez games mais antigos para o mesmo console, por exemplo.
- Em média, jogadores são ecléticos e apreciam uma grande quantidade de estilos de jogo. Diversos entrevistados escolheram mais do que quatro entre os prediletos. Dentre seus favoritos estão aventuras que misturem quebra-cabeças com batalhas em tempo real (153), jogos de raciocínio (107), plataformas (105) e aqueles cuja a interpretação da narrativa faz parte da jogabilidade (104).
- Curiosamente, a maior parte dos entrevistados alegou dar mais importância ao fator “História/Personagens/Narrativa” em um game do que a “Gameplay/Desafio/Fator

Replay”. No total, 81,82% (216) afirmam que o elemento Narrativa é extremamente ou muito importante para que se sintam interessados em um game, contra 78,79% (208) do elemento Gameplay, nos mesmos critérios.

- Os resultados para os hábitos interpretativos dos jogadores no interior da narrativa são equilibrados. Quando questionados sobre como criam seus avatares, 34,09% (90) alegam deixar o personagem o mais próximo possível de si mesmos, seja em aparência física ou comportamento. Há empate técnico entre aqueles que tornam o personagem diferente fisicamente, mas com comportamento semelhante ao seu (28,41%, total de 75) e aqueles que criam personagens absolutamente diferentes (27,65%, 73). Seguindo esta lógica, também é equilibrada a importância dada à possibilidade do jogador poder criar o próprio herói: enquanto 23,48% (62) consideram a possibilidade bastante relevante, 18,56% (49) a acham desimportante para sua diversão e engajamento.
- Possivelmente o resultado mais surpreendente foi o da questão 9. Em relação à pergunta “Quando você não pode escolher o personagem que controlará no game, como é normalmente a sua maneira de jogar?”, 46,21% (122) responderam que procuram jogar da maneira como acreditam que o personagem em questão faria, mesmo que o jogo não puna por “sair do papel”. Apenas 26,52% (70) alegaram não se importar de modo algum com a interpretação do personagem.
- No que se refere a ambientação/história do game, os entrevistados também se mostraram ecléticos: histórias de fantasia e mágicas (132), dramas sobre fragilidade (105), ficções científicas futurísticas (105) e histórias com foco em relacionamentos (98) estão dentre os favoritos.

Os resultados surpreendem por demonstrarem uma evolução do interesse do jogador naquilo que o game está contando através de ações procedimentais. Para boa parte dos entrevistados, um personagem não é uma mera bolinha de gude no interior de um mundo virtual, pronta para pular sobre a cabeça de inimigos, marcar pontos ou alvejar adversários. Os personagens são, ao contrário, projeções dos próprios jogadores na história (quando o sistema possibilita customização) ou releituras através de ações daquilo que eles creem que o personagem é (quando o jogo dá um personagem “pronto”). Não é por acaso que muitos jogadores afirmam sentir, quando fazem algo “fora do papel”, que sabotaram sua própria experiência de jogo.



Tal comportamento e sensação podem ser explicados pelo que Huizinga (2000) chamava de espaço místico do jogo. Um integrante que abertamente não se submete às regras criadas para este espaço especial por ignorância ou descaso é chamado de “estraga-prazeres”: o futebolista que faz gol com as mãos, o jogador de basquete que prende a bola junto ao peito, o peão de xadrez que recua casas ou o bispo que anda na horizontal. Mesmo que o jogo continue em cada uma dessas situações, a maioria das pessoas consideraria que não se tratou de um “jogo sério”, que “não valeu”. Em outras palavras: que não foi, de fato, um jogo, pois este possui regras intrínsecas que, por definição, devem ser cumpridas.

O que acontece com os games é que, além do elemento puramente lúdico, há a inserção do elemento narrativo. E a narrativa também possui suas regras, historicamente absorvidas por qualquer um que pertença a um grupo social. Quebrar essas regras, lúdicas ou narrativas, afeta a experiência do jogo. Quando um game define suas regras narrativas com firmeza e lhe garante importância, elas passam a fazer parte do próprio sistema do jogo: quebre-as e torne-se um “estraga-prazeres”.

Essa concepção torna-se ainda mais visível quando percebemos que a relevância à narrativa é diretamente proporcional ao interesse do entrevistado pelo hobby de jogar videogame. A pesquisa, nota-se, cobre um grande percentual de pessoas que colocam os jogos eletrônicos como parte constante de seu dia-a-dia. Essas pessoas gastam uma quantidade razoável de dinheiro e dedicam-lhe muitas horas. O consumidor médio é jovem, no entanto maduro no que tange à sua alfabetização na linguagem específica da interação lúdica: assim como o cinéfilo maduro consegue identificar padrões e até prever eventos nos filmes a que assiste, o jogador maduro consegue se abstrair das fronteiras opacas do meio e enxergá-lo sob o prisma transparente de sua narrativa procedimental.

Dentre os 264 entrevistados, 167 jogam mais do que cinco horas semanais e gastam mais de R\$120 por ano em jogos eletrônicos. Para fins sistemáticos, chamamos este grupo de *hardcore*. Hardcore é um termo usado para definir o jogador que joga por hábito e prazer, o que faz com frequência. São aquelas pessoas que possuem interesse genuíno em games e os consomem com avidez.

Algumas informações sobre os hardcore de nossa pesquisa chamam a atenção:

- 85,63% são do sexo masculino, percentual ainda maior do que o da média geral, de 82,95%.
- Dão mais importância aos fatores “Narrativa” e “Imersão” do que à “Jogabilidade”.

- São ainda mais engajados na narrativa do que a média geral: 50,9% alegam tentar jogar como acreditam que o personagem “pronto” agiria, contra 46,21% da média. Aqueles que não se importam com a individualidade de seu protagonista e fagocitam-lhe a personalidade com suas próprias também estão em menor número: correspondem a 22,16% dos entrevistados hardcore, contra a média geral de 26,52%.

As variações são sutis em alguns casos, mas tornam-se ainda mais evidentes quando colocadas em panorama a outro perfil de jogador. Chamaremos este, também para fins práticos, de *softcore*. Softcore é aquele que foi inserido quase sem querer no universo dos videogames por conta da gamificação<sup>40</sup> e que joga para fins distração ou passatempo. No geral, gasta pouco ou nada, e seu tempo de aproveitamento é limitado por outras tarefas: a fila de um banco, uma viagem de metrô, enquanto aguarda um e-mail etc. São quase sempre jogadores menos “letrados” na linguagem dos videogames do que os hardcore. Para os isolarmos em nossa enquete, selecionamos apenas aqueles que passam menos de 5 horas semanais jogando e que gastam menos de R\$120 por ano. Apenas 37 entrevistados entram neste critério.

Os resultados mais interessantes foram os seguintes:

- Logo fica evidente que existem mais mulheres neste grupo. Elas correspondem a 35,14% dos jogadores softcore.
- O grupo dá mais valor ao fator “Jogabilidade” (48,65% consideram extremamente importante) do que a “História” (35,14%).
- Sentem-se mais livres para criar personagens completamente diferentes de si mesmos.
- Se importam menos com a personalidade de seus personagens “prontos”: a maioria, 35,14% dizem apenas jogar à própria maneira.

O que fica evidente nesta pesquisa é que, conforme o jogador vai amadurecendo na alfabetização do game, mais se interessa por aspectos que escapem ao que é puramente lúdico: não se trata apenas de fazer pontos ou vencer os amigos, mas de receber uma experiência estética própria ao ambiente digital.

A pesquisa mostra, ainda que de forma singela, como é possível engajar atenções e criar histórias memoráveis com elementos interativos e digitais. É de interesse aos novos produtores

---

<sup>40</sup> Gamificação: Uso de técnicas típicas do design de jogos em situações não lúdicas, como, por exemplo, para otimizar a produção do ambiente de trabalho.

digitais, portanto, compreender de modo mais eficiente os erros e acertos já traçados pela indústria dos jogos eletrônicos. Em outras palavras: quando muitos revelam que acham a história de um jogo, sua capacidade de comover e de fazer pensar é mais importante do que superar desafios ou cumprir objetivos, tal conclusão força as produtoras a não mais trabalharem com a história como elemento alheio e externo à jogabilidade. E nos obriga a repensar nosso letramento em formas de se desenvolver uma narrativa cativante e coerente.



## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como mídia, games e produtos editoriais pertencem a universos distintos. Enquanto que os jogos eletrônicos começam apenas agora a caminhar com mais determinação no terreno estético, produtos editoriais impressos possuem quase seiscentos anos de estrada técnica, o que lhes garantiu padrões, vícios e formas próprios.

A inserção do mercado editorial no flexível ambiente digital, contudo, vem obrigando todos os envolvidos nas etapas de editoração a criarem novas técnicas, mais eficientes no novo bioma. Se, tal como preconizado por McLuhan, “o meio é a mensagem”, o novo meio digital certamente possui mensagens potenciais diferentes do impresso. Neste panorama, o papel dos autores, editores, revisores, tradutores e até do leitor precisa ser repensado para que sejam aproveitados em sua integridade.

As novidades são diversas e, neste sentido, inúmeros outros aspectos poderiam ter sido explorados neste trabalho. Poderíamos ter escolhido uma perspectiva editorial mais técnica, pesquisando os melhores *cases* de diagramação de revistas para tablets, por exemplo, como estas estruturam hierarquicamente as informações na página, seus acertos e pontos a serem repensados. Poderíamos ter coletado informações sobre como as editoras brasileiras estão coordenando esforços (ou não) para o ingresso dos livros em sites como Amazon e App Store. Poderíamos até mesmo abordar o impacto dos eReaders no mercado e na aceitação por parte dos leitores.

Em vez disso, escolhemos falar da criação de ficção (o aspecto autoral) e da maneira como a interatividade inerente aos sistemas digitais poderá, e deverá, fornecer novas maneiras de criar e compartilhar histórias. Desconhecemos pesquisas que se aprofundam neste específico aspecto, e por isso este tema foi escolhido.

Evidentemente, a ficção como produto editorial também possui diversas vertentes, que vão desde histórias em quadrinhos a romances policiais, e não seria possível ou recomendado abraçar todas as facetas da ficção. Escolhemos, portanto, uma pequena fatia de um vasto universo informativo para, através desta, vislumbrarmos as novidades em uma arte que é tão antiga quanto a humanidade: a capacidade de contar histórias.

A arte narrativa sempre esteve no passo das tecnologias de seu tempo. Das tintas produzidas com óleos e pigmentos que deram origem às pinturas rupestres às descobertas de princípios da luz e do movimento que possibilitaram o surgimento de câmeras cinematográficas: o princípio artístico, por definição, está na capacidade de subverter a mera

repetição técnica em prol de novos olhares e perspectivas. Demonizar as tecnologias digitais e cegar-se no saudosismo em relação a determinada tecnologia é, por conseguinte, tanto um desserviço à capacidade humana de narrar quanto um caso de amnésia histórica que escolhe ignorar que mesmo a “velha forma” já foi novidade oscilante um dia.

Em qualquer que seja o meio, o poder da ficção é tremendo. Neil Gaiman, em palestra promovida pela The Reader Agency, afirma que ela possui pelo menos duas funções: ser “porta de entrada” para outras leituras e provocar empatia. A primeira característica seria provocada pelo estímulo à curiosidade e pela criação de um prazer pelo suspense. Uma criança que lê histórias em quadrinhos com frequência e por diversão têm mais chances de ingressar progressivamente em outras leituras, caso lhe sejam dadas as oportunidades e os recursos. Já a segunda característica tem a ver com alteridade. Ler um livro, assistir a um programa de TV ou encarnar um personagem de videogame podem ser maneiras de explorar a diferença do “outro”, de lançar o leitor, espectador ou jogador em um universo de diversidade, tirando-o de uma propulsão autocentrada. A ficção pode ter objetivo o oposto igualmente: reforçar preconceitos e rigidez ideológica. O maravilhoso, contudo, é que mesmo a obra mais simplória ou estreita pode ser transformada pelo poder interpretativo do leitor: pois o sentido de um texto não é apenas de quem o escreve, mas também daqueles que o recebem, o que fica evidente pela prática da ficção de fã ou *fanfiction*.

Quando se fala da criação de ficção em um ambiente digital e interativo, nenhuma outra mídia tem tanta experiência na área quanto os jogos eletrônicos. Dos propósitos estritamente lúdicos de *Space Invaders* (1978) ao potencial dramático de uma poesia narrativa como *Proteus* (2013) ou da fábula muda *Journey* (2012), os games vêm percorrendo um longo caminho para se consolidarem como produtos culturais válidos.

Neste trabalho, mostramos como produtos editoriais e games podem ter pontos em comum quando habitam o mesmo espaço digital. Estes pontos não são exclusivamente nem dos jogos eletrônicos e nem dos livros não físicos, mas de uma mídia maior em que se inserem, a saber, a mídia digital. As características desta mídia são mais evidentes quando observadas em um de seus integrantes bem-sucedidos (no caso, os jogos eletrônicos) do que quando tomadas por abstratas.

O que se conclui é que o jogador de videogame e o ato de jogar não são tão caóticos quanto se diz. O interator não é, necessariamente, escravo do imediatismo imagético e vazio, como um dos espectadores dos filmes sensoriais do futuro distópico de Huxley em *Admirável Mundo Novo* (2009). Cada vez mais, o jogador letrado é prova viva de que histórias cativantes,

complexas e transformadoras podem ser contadas em quaisquer formatos midiáticos: seja através de uma narrativa solidificada em papel, seja através de ações procedimentais.

Também é conclusivo que diversos autores, especialmente os mais jovens, não se mostram tão contrários à digitalização dos livros quanto seria de se imaginar. Muitos conseguem enxergar seus benefícios e possuem interesses reais em explorar a tecnologia para fazerem aquilo que é, de fato, sua paixão: criar mundos, habitar personagens, povoar o universo com povos imaginários. As altas vendas de eBooks e aplicativos de leitura corroboram a informação de que, também da parte do leitor, o ingresso no digital não parece tão assustador.

Se leitor e autor mostram-se dispostos a abraçar os livros digitais, porque suas potencialidades ficcionais ainda não estão sendo exploradas em mais do que minúsculas porcentagens?

Em primeiro lugar, porque o mercado editorial é com frequência um ambiente rígido, que resistiu e resiste a mudanças na produção. O processo que deu origem à Bíblia de Gutenberg em 1455 é praticamente o mesmo daquele que imprime cópias de *Harry Potter* hoje, por exemplo. O livro é um produto sólido e sobreviveu por quase seiscentos anos com alterações mínimas. Não é, em absoluto, estranho que um mercado tão estabilizado e antigo sinta que continuará igualmente estável e imutável pelos próximos seiscentos anos.

Em segundo, porque historicamente a criação narrativa quase sempre excluiu a participação do receptor. O que os livros digitais podem promover é algo como uma retomada a uma cultura da oralidade com uma repaginada cibernética: criador e receptor são coautores e nenhuma história é completamente sólida. Talvez seja um panorama assustador em uma sociedade que centraliza a figura do autor/escritor como fonte criativa e que metodicamente o afasta de seu público-alvo. No entanto, não há evidências de que ambos, o texto sólido (mesmo na forma digital de um eBook) e o texto interativo, não possam coexistir, cada um extraindo o melhor de suas potencialidades. Há de se desenvolver uma maneira de tornar a informação interativa coerente e assimilável de modo organizado. Mas isso só será possível após anos de experiências com tentativa e erro.

Os jogos eletrônicos, de maneira quase irrefletida, abriram espaço para uma reinserção da coautoria do participante (na forma de agência) na obra e para formas de contar histórias que se apropriem dos aspectos procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos da máquina. O mercado editorial, entrando no espaço das mídias digitais, não pode ficar completamente alheio a essas características.

Em um artigo ao portal PublishNews, Julio Silveira propõe que o mercado editorial se desapegue do formato físico do livro em prol do que chama de “produto líquido”. O editor alega existirem três formas de um produto no mercado: sólido, líquido e gasoso.

Sólida é a propriedade em si, o objeto físico que o comprador obtém: o disco de vinil, o DVD, o livro impresso. Gasosos são serviços que o consumidor procura em busca de uma experiência esgotável: é o ingresso ao cinema, a exposição de um museu ou a forma da leitura religiosa medieval, na qual havia um espaço sacro específico e seletos leitores hábeis para conduzi-la. Líquido, finalmente, é a forma em que o produto vai ao público. Neste “estado físico”, vende-se não a propriedade ou a experiência, mas o **direito** de usufruir. Netflix para o mercado audiovisual, Rdio para música e, ainda em fase de testes, Oyster, para livros, são exemplos de liquidez. O investimento em produtos líquidos é um modelo de negócio que está se expandindo com a popularização dos celulares, tablets e netbooks que permitem ao usuário estar conectado à internet a todo o momento.

Ao apontar para essa transformação na maneira de consumo, Julio Silveira mostra como o mercado, como uma totalidade, está sendo sacudido pelas tecnologias digitais. E que, mais importante do que possuir uma obra física, são as características que ela contém: o vinil, o livro impresso e DVD são meios e não a música, o romance ou o filme em si. Para Silveira, é apenas uma questão de tempo até que o livro-serviço faça sentido no plano financeiro e que as editoras possam se preocupar mais com narrativas, “e não com papel e distribuição”, o que tornará o processo mais interessante inclusive para o editorial.

Jogos e livros pertencem a mídias distintas, mas ambos são potenciais veículos narrativos. A imensa movimentação financeira da indústria dos games, a rápida adoção dos livros eletrônicos pelos leitores, a disposição de alguns autores para novidades e as pontuais semelhanças das características digitais de *Bottom of the Ninth* em relação a *The Walking Dead* mostram o panorama da arte narrativa já está mudando e que, mais eficiente do que o temor, é que o mercado e seus produtores culturais estejam preparados para extrair de, uma maneira inovadora, as constantes humanas da alegria, curiosidade e finitude exploradas desde sempre pela ficção.



## REFERÊNCIAS

### BIBLIOGRAFIA

A NEW Day (Video Game). *The Walking Dead Wiki*. Disponível em: [http://walkingdead.wikia.com/wiki/A\\_New\\_Day\\_\(Video\\_Game\)#In-Game\\_Decisions](http://walkingdead.wikia.com/wiki/A_New_Day_(Video_Game)#In-Game_Decisions). Acesso em: 10 out. 2013.

AARSETH, Espen. Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer games. *Espen Aarseth Website*, 18 maio 1998. Disponível em: <http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/Default.html>. Acesso em: 13 out. 2013.

\_\_\_\_\_. Introduction: Ergodic literature. In: *idem, Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. Disponível em: <http://williamwolff.org/wp-content/uploads/2013/01/aarseth-ergodic-ch1-1997.pdf>. Acesso em: 10 out. 2013.

ANDRADE, R.; NASCIMENTO, R.; GERMANO, M. Influências da Física moderna na obra de Salvador Dalí. *Caderno Brasileiro de Ensino de Física*, Santa Catarina, v. 24, n. 3, p. 400-423, 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/fisica/article/view/6243/5794>. Acesso em 20 ago. 2013.

ATTIANESI, Thiago. O que um jogo essencialmente precisa. *Design Lúdico*, Fortaleza, 2012. Disponível em: <http://www.designludico.com/#!o-que-um-jogo-essencialmente-precisa/cmu7>. Acesso em: 18 jul. 2013.

BERNARDO, Gustavo. O Conceito de Literatura. In: JOBIM, J.L. (Org.). *Introdução aos Termos Literários*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999.

BOLTER, Jay David. Hypertext and the Question of Visual Literacy. In: REINKING, D. *et al.* (org.). *Handbook of Literacy and Technology: Transformations in a Post-typographic World*. New Jersey: Taylor & Francis e-Library, 2009, p. 3-13. Disponível em: [http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=nzKlaW1EJs0C&oi=fnd&pg=PA3&dq=Hypertext+and+the+question+of+visual+literacy&ots=OMec5tDtqz&sig=zW8\\_OOYaURpZF1L4SPTOFOKjkUs&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=nzKlaW1EJs0C&oi=fnd&pg=PA3&dq=Hypertext+and+the+question+of+visual+literacy&ots=OMec5tDtqz&sig=zW8_OOYaURpZF1L4SPTOFOKjkUs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false). Acesso em: 21 out. 2013.

BORGES, Jorge Luis. O jardim de veredas que se bifurcam. In: *idem, Ficções*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

CARRENHO, Carlo. Estimada em 0,23 por cento a participação de e-books no mercado brasileiro em 2012. *Tipos Digitais*, 1 ago. 2013. Disponível em: <http://www.tiposdigitais.com/2013/08/participa%C3%A7%C3%A3o-de-e-books-no-mercado-brasileiro-em-2012.html>. Acesso em: 17 ago. 2013.

\_\_\_\_\_. Indústria editorial tem pior queda de faturamento desde 2002. *Publishnews*, São Paulo, 30 jul. 2013. Disponível em:

<http://www.publishnews.com.br/telas/noticias/detalhes.aspx?id=73879> .Acesso em: 17 ago. 2013.

“CHARACTERS always come first – they lead design and story”: Animator Ryan Woodward discusses his world’s first animated graphic novel, *Bottom of the Ninth*. *Pipedream Comics*, 12 jun. 2012. Disponível em: <http://pipedreamcomics.co.uk/characters-always-come-first-they-lead-design-and-story-animator-ryan-woodward-discusses-his-worlds-first-animated-graphic-novel-bottom-of-the-ninth/> .Acesso em: 10 out. 2013.

CONCANNON, Jim. Paperback fiction bestsellers, week of June 3. *Boston.com*, Boston, 5 jun. 2007. Disponível em: [http://www.boston.com/ae/books/blog/2007/06/paperback\\_ficti\\_27.html](http://www.boston.com/ae/books/blog/2007/06/paperback_ficti_27.html) Acesso em: 23 de jul. 2013.

CORTÁZAR, Julio. *O jogo da amarelinha*. Rio de Janeiro: Record, 1999.

COSTA, Carlos Irineu da. O jardim dos caminhos que se bifurcam. *Doppelgänger*, maio 2010. Disponível em: <http://www.doppelganger.com.br/improbabilidades/o-jardim-dos-caminhos-que-se-bifurcam.html> .Acesso em: 23 jul. 2013.

CRAWFORD, Chris. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. Kindle eBook: New Riders, 2005.

EINSTEIN influenciou também as artes. *Globo.com*, Rio de Janeiro, 21 jan. 2012. Disponível em: <http://redeglobo.globo.com/globociencia/noticia/2012/01/einstein-influenciou-tambem-artes.html> .Acesso em: 20 out. 2013.

FORSTER, E.M. *Aspectos do Romance*. Rio de Janeiro: Globo, 2003.

FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso*. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

GALERA, Daniel. Virando o jogo. *Serrote*, São Paulo, 4 mar. 2010. Disponível em: <http://www.revistaserrote.com.br/2011/06/virando-o-jogo/> .Acesso em: 10 set. 2013.

GURGEL, Thais. Entrevista com Gilles Brougère sobre o aprendizado do brincar. *Nova Escola*, São Paulo, mar. 2010. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/crianca-e-adolescente/desenvolvimento-e-aprendizagem/entrevista-gilles-brougere-sobre-aprendizado-brincar-jogo-educacao-infantil-ludico-brincadeira-crianca-539230.shtml> .Acesso em: 12 set. 2013.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 16. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

HUXLEY, Aldous. *Admirável mundo novo*. São Paulo: Globo, 2009.

JACKSON, Steve. *A cidadela do caos*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1989.

JAMES, Henry. *A Volta do Parafuso*. 2.ed. São Paulo: Editora Landmark, 2004.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

\_\_\_\_\_. Inventing the Digital Medium: An Interview with Janet Murray (Part One). *Confessions of an Aca-fan*, 20 fev. 2012. Disponível em: [http://henryjenkins.org/2012/02/an\\_interview\\_with\\_janet\\_murray.html](http://henryjenkins.org/2012/02/an_interview_with_janet_murray.html) .Acesso em: 26 set. 2013.

\_\_\_\_\_. Inventing the Digital Medium: An Interview with Janet Murray (Part Two). *Confessions of an Aca-fan*, 22 fev. 2012. Disponível em: [http://henryjenkins.org/2012/02/inventing\\_the\\_digital\\_medium\\_a.html](http://henryjenkins.org/2012/02/inventing_the_digital_medium_a.html) .Acesso em: 26 set. 2013.

\_\_\_\_\_. Inventing the Digital Medium: An Interview with Janet Murray (Part Three). *Confessions of an Aca-fan*, 23 fev. 2012. Disponível em: [http://henryjenkins.org/2012/02/inventing\\_the\\_digital\\_medium\\_a\\_1.html](http://henryjenkins.org/2012/02/inventing_the_digital_medium_a_1.html) .Acesso em: 26 set. 2013.

\_\_\_\_\_. The Past and Future Histories of Books: An Interview with Ted Striphas (Part One). *Confessions of an Aca-fan*, 19 mar. 2012. Disponível em: [http://henryjenkins.org/2012/03/the\\_late\\_age\\_of\\_print\\_an\\_inter.html](http://henryjenkins.org/2012/03/the_late_age_of_print_an_inter.html) .Acesso em: 30 set. 2013.

\_\_\_\_\_. The Past and Future Histories of Books: An Interview with Ted Striphas (Part Two). *Confessions of an Aca-fan*, 21 mar. 2012. Disponível em: [http://henryjenkins.org/2012/03/the\\_past\\_and\\_future\\_histories.html](http://henryjenkins.org/2012/03/the_past_and_future_histories.html) . Acesso em: 30 set. 2013.

JUUL, Jesper. *A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction*. Versão HTML traduzida para inglês. 2001. Tese (Mestrado em Jogos de Computador e Ficção Interativa) – Universidade de Copenhague, Copenhague, 1999. Disponível em: <http://www.jesperjuul.net/thesis/> .Acesso em: 28 ago. 2013.

LEBERT, Marie. eBooks: 1998 – The first ebook readers. *Project Gutenberg News*, 16 jul. 2011. Disponível em: <http://www.gutenbergnews.org/20110716/ebooks-1998-the-first-ebook-readers/> .Acesso em: 29 set. 2013.

LIGHTMAN, Alan. *Sonhos de Einstein*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

LONGHI, Raquel Ritter. *Hipertexto e Criação Literária: uma leitura de "Afternoon, a Story", de Michael Joyce*. Versão HTML. (Pós-graduação em Comunicação e Semiótica) – PUC/SP, 2000. Disponível em: <http://www.pucsp.br/~cimid/4lit/longhi/index.html> Acesso em: 21 out. 2013.

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MARTIN, R.R. *As crônicas de gelo e fogo: A Guerra dos Tronos*. São Paulo: Leya, 2010.

MATIAS, Alexandre. Neil Gaiman e o poder da leitura. *Trabalho Sujo*, 31 out. 2013. Disponível em: <http://www.oesquema.com.br/trabalhosujo/2013/10/31/neil-gaiman-e-o-poder-da-leitura.htm> . Acesso em: 8 nov. 2013.

MELO, Eduardo. Pesquisa mostra situação dos e-books no Brasil. *Publishnews*, São Paulo, 10 fev. 2013. Disponível em: <http://www.publishnews.com.br/telas/noticias/detalhes.aspx?id=67073> .Acesso em: 15 maio 2013.

MURRAY, Janet. Are Games a Medium?. *Inventing the Medium*, 24 out. 2011. Disponível em: <http://inventingthemedium.com/2011/10/24/are-games-a-medium/> Acesso em: 26 set. 2013.

\_\_\_\_\_. Glossary. *Inventing the Medium*. Disponível em: <http://inventingthemedium.com/glossary/> .Acesso em: 29 set. 2013.

\_\_\_\_\_. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

\_\_\_\_\_. The Future of the Book is Too Narrow a Question. *Inventing the Medium*, 5 mar. 2012. Disponível em: <http://inventingthemedium.com/2012/03/05/the-future-of-the-book-is-too-narrow-a-question/> .Acesso: 16 out. 2013.

\_\_\_\_\_. The Last Word on Ludology v Narratology (2005). *Inventing the Medium*, 28 jun. 2013. Disponível em: <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/> .Acesso em: 16 out. 2013.

\_\_\_\_\_. Who is “YOU”? Person – Player – Character. *Inventing the Medium*, 9 nov. 2011. Disponível em: <http://inventingthemedium.com/2011/11/09/who-is-you-person-player-character/> .Acesso em: 27 set. 2013.

O QUE É a Teoria da Relatividade?. *Mundo Estranho*, São Paulo, 22 nov. 2011. Disponível em: <http://mundoestranho.abril.com.br/materia/o-que-e-a-teoria-da-relatividade> .Acesso em: 21 out. 2013.

PATEL, Nilay. Kindle sells out in 5.5 hours. *Engadget*, 2007. Disponível em: <http://www.engadget.com/2007/11/21/kindle-sells-out-in-two-days/> .Acesso em: 29 set. 2013.

PEREIRA, João Pedro. Na era da partilha online, a leitura continua a ser uma prática individual. *Cultura P*, Lisboa, 28 out. 2013. Disponível em: <http://www.publico.pt/livros-eletronicos/jornal/na-era-da-partilha-online-a-leitura-continua-a-ser-uma-pratica-individual-27300507> .Acesso em: 28 out. 2013.

PINHEIRO, Carlos. Ebooks melhorados não melhoram a aprendizagem?. *Ler ebooks*, 30 maio 2012. Disponível em: <http://lerebooks.wordpress.com/2012/05/30/ebooks-melhorados-nao-melhoram-a-aprendizagem/> .Acesso em: 30 set. 2013.

PLATÃO. *A República*. São Paulo: Nova Cultural, 2007.

ROCKET eBook. *Mobile Read Wiki*. Disponível em: [http://wiki.mobileread.com/wiki/Rocket\\_eBook](http://wiki.mobileread.com/wiki/Rocket_eBook) .Acesso em: 29 set. 2013.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play*. Cambridge: The MIT Press, 2003.

SAMPAIO, Henrique. Há algo errado na indústria dos videogames (mas já estão consertando). *Arena*, São Paulo, 8 fev. 2013. Disponível em: <http://arena.ig.com.br/2013-02-09/artigo-ha-algo-errado-na-industria-dos-videogames-mas-ja-estao-consertando.html> .Acesso em: 24 set. 2013.

SANTAELLA, Lucia. Games e comunidades virtuais. *Canal Contemporâneo*, 30 nov. 2004. Disponível em: Acesso em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html> .Acesso em: 24 set. 2013.

SILVA, José Marcos Romão da. A linguagem do espaço-tempo (as inter-relações da arte cubista e os meios informacionais). *Poéticas Visuais*, São Paulo, ago. 2010. Disponível em: <http://www.poeticasvisuais.com/wp-content/uploads/2010/07/a-linguagem-do-espa%C3%A7o-tempo-as-inter-rela%C3%A7%C3%B5es-da-arte-cubista-e-os-meios-informacionais.pdf> .Acesso em: 20 out. 2013.

SILVEIRA, Julio. O livro entrou pelo cano. *Publishnews*, São Paulo, 21 nov. 2013. Disponível em: <http://www.publishnews.com.br/telas/colunas/detalhes.aspx?id=75113> .Acesso em: 21 nov. 2013.

SOFTBOOK Reader. *Mobile Read Wiki*. Disponível em: [http://wiki.mobileread.com/wiki/SoftBook\\_Reader](http://wiki.mobileread.com/wiki/SoftBook_Reader) .Acesso em: 29 set. 2013.

SOUZA, Roberto Acízelo de. Literatura. *E-Dicionário de Termos Literários de Carlos Ceia*. Disponível em: [www.edtl.com.pt/index.php?option=com\\_mtree&task=viewlink&link\\_id=916&Itemid=2](http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=916&Itemid=2) .Acesso em: 29 set. 2013.

TEDESCHI, Bob. AppSmart Extra: Book Apps for Adults. *New York Times*, Nova York, 22 jul. 2011. Disponível em: <http://gadgetwise.blogs.nytimes.com/2011/07/22/appsmart-extra-book-apps-for-adults/> .Acesso em: 23 set. 2013.

THABET, Tamer. Monstrous Textuality: Game Fiction between Postmodernism and Structuralism. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Toronto, Vol 5(8), p. 101-109, 2011. Disponível em: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/97/111> .Acesso em: 22 out. 2013.

TIERYAS, Peter. Last-Gen Heroes: Heavy Rain. *Kotaku*, Nova York, 28 out. 2013. Disponível em: [tay.kotaku.com/last-gen-heroes-heavy-rain-1453408641](http://tay.kotaku.com/last-gen-heroes-heavy-rain-1453408641) .Acesso em: 29 out. 2013.

WILLINGHAM, Bill. *Fábulas: Lendas do Exílio*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

WOODWARD Pitches the “Bottom of the Ninth”. *Comic Book Resources*, 10 jul. 2012. Disponível em: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=39641> .Acesso em: 10 out. 2013.

XAVIER, Guilherme. A Condição Cosmológica dos Jogos Eletrônicos. In: *Imagética Eletrolúdica: A visualidade dialógica no multiverso dos jogos eletrônicos*. 207 f. 2006. (Mestrado em Artes e Design) – PUC/Rio, 2006, p. 63-101.

ZAMBARDA, Pedro. Conheça o Mairoj, jogo online brasileiro que une os mundos virtual e real. *TechTudo*, Rio de Janeiro, 10 jul. 2013.

<http://www.techtudo.com.br/jogos/noticia/2013/07/mairoj-e-um-jogo-online-brasileiro-que-une-os-mundos-virtual-e-real.html> .Acesso em: 19 out. 2013.

## FILMOGRAFIA

DOES IT MATTER WHAT EVANGELION'S CREATOR SAYS?. Direção: PBS Idea Channel. YouTube, 5 ago. 2013. Disponível em:

<http://www.youtube.com/watch?v=SVm65tlhqw8> .Acesso em: 25 set. 2013

GIGANTE DE FERRO, O. Direção: Brad Bird. Manaus: Warner Bros. Animation, 1999. 1DVD (86 min.), son., color.

HOMEM-ARANHA. Direção: Sam Raimi. Manaus: Sony Picture Entertainment, 2002. 1DVD (121 min.), son., color, widescreen.

SPACE JAM: O jogo do século. Direção: Joe Pytko. Manaus: Warner Brother Pictures, 1996. 1DVD (88 min.), son., color.

THE WOLF AMONG US: How Telltale is Building on The Walking Dead's Success.

Direção: Rev3Games. YouTube, 8 out. 2013. Disponível em:

<http://www.youtube.com/watch?v=wtPS6djMYss> .Acesso em: 11 out. 2013.

VINGADORES, OS. Direção: Josh Whedon. Manaus: Walt Disney Pictures, 2012. 1DVD (143 min.), son., color, widescreen.

## JOGOS ELETRÔNICOS E MÍDIA INTERATIVA

BETHESDA SOFTWARE. *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Game Studios, 2011.

BRØDERBUND. *Myst*. Cyan, 1993.

CAPCOM. *Ace Attorney: Trials and Tribulations*. Capcom, 2004.

\_\_\_\_\_. *Devil May Cry*. Capcom, 2001.

\_\_\_\_\_. *Resident Evil 2*. Capcom, 1998.

\_\_\_\_\_. *Street Fighter II*. Capcom, 1991.

CHILINGO. *Angry Birds*. Rovio Entertainment, 2009.

CRL. *ADVENT*. William Crowther, 1976.

- DEEPSILVER. *Dead Island*. Techland, 2011.
- ELECTRONIC Arts. *Dragon Age: Origins*. Bioware, 2009.
- \_\_\_\_\_. *Fifa 99*. EA Sports, 1998.
- \_\_\_\_\_. *Mass Effect Trilogy*. Bioware, 2012.
- \_\_\_\_\_. *SimCity*. Maxis, 1989.
- \_\_\_\_\_. *The Sims*. Maxis, 2000.
- INFOCOM. *Zork*. Infocom, 1977.
- INTROVERSION Software. *DEFCON*. Introversion software, 2006.
- JORIAM, Philipe. *Mairoj*. Philipe Joriam, 2013.
- LUCASARTS. *The Secret of Monkey Island*. LucasFilm Games, 1990.
- MARVEL Entertainment. *Iron Man: Mark VII*. Loud Crow Interactive, 2013.
- MAYER, Mercer. *Just Grandma and Me*. CD-ROM: Random House/Brøderbund, 1992.
- MICROSOFT Studios. *Forza Horizon*. Playground games, 2012.
- MIDWAY Games. *Space Invaders*. Taito, 1978.
- MOJANG. *Minecraft*. Mojang, 2011.
- NINTENDO. *Super Mario 64 DS*. Nintendo EAD, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Super Mario Bros. 3*. Nintendo, 1988.
- \_\_\_\_\_. *Tetris*. Bullet-Proof Software/Nintendo, 1989.
- ON-LINE Systems. *Mystery House*. On-line Systems, 1980.
- ROCKSTAR Games. *Grand Theft Auto V*. Rockstar North, 2013.
- SONY Computer Entertainment. *Heavy Rain*. Quantic Dream, 2010.
- \_\_\_\_\_. *Journey*. Thatgamecompany, 2012.
- STRATEGIC Simulations Inc. *Panzer Commander*. Ultimatum Inc., 1998.
- TELLTALE Games. *The Walking Dead*. Telltale Games, 2012.
- \_\_\_\_\_. *The Wolf Among Us*. Telltale Games, 2013.

THE FULLBRIGHT Company. *Gone Home*. The fullbright company, 2013.

TWISTED Tree Games. *Proteus*. Twisted Tree Games, 2013.

UBISOFT Montpellier. *Rayman Origins*. Ubisoft, 2011.

VALVE Corporation. *Counter Strike*. Valve Corporation, 1999.

WOODWARD, Ryan. *Bottom of the Ninth*. Ryan Woodward, 2012. Disponível em: <http://www.bottom-of-the-ninth.com> .Acesso em: 29 out. 2013.



## APÊNDICE A – FORMULÁRIO DE HÁBITOS INTERPRETATIVOS EM JOGOS

Pesquisa realizada entre 27 de outubro de 2013 e 3 de novembro de 2013 no Facebook, em especial no grupo Games on the Rocks e na rede social Alvanista, que tem foco em jogos eletrônicos.

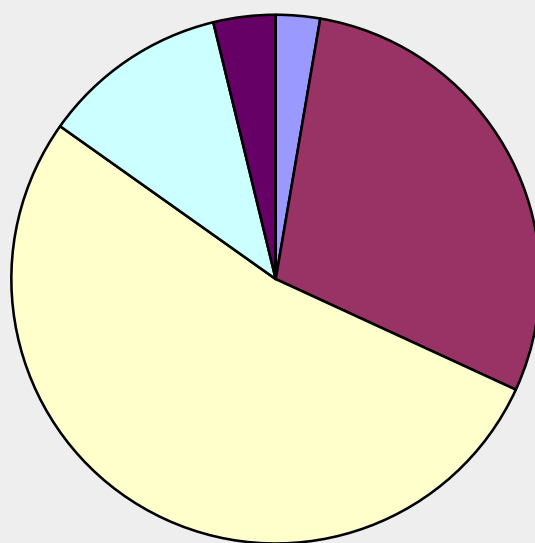
Qual é o seu gênero?		
Respostas	Percentual de Respostas	Total de Respostas
Feminino	17,0%	45
Masculino	83,0%	219
<i>Responderam à pergunta</i>		<b>264</b>
<i>Pularam a pergunta</i>		<b>0</b>



### Quantos anos você tem?

Respostas	Percentual de Respostas	Total de Respostas
15 anos ou menos	2,7%	7
Entre 16 e 21 anos	29,2%	77
Entre 22 e 27 anos	53,0%	140
Entre 28 e 33 anos	11,4%	30
Entre 34 e 39 anos	3,8%	10
40 anos ou mais	0,0%	0
<b>Responderam à pergunta</b>		<b>264</b>
<b>Perguntas puladas</b>		<b>0</b>

### Quantos anos você tem?

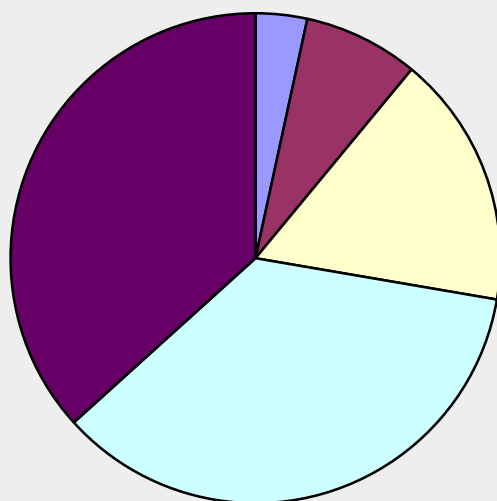


- 15 anos ou menos
- Entre 16 e 21 anos
- Entre 22 e 27 anos
- Entre 28 e 33 anos
- Entre 34 e 39 anos
- 40 anos ou mais

Quanto tempo, aproximadamente, você dedica a jogos eletrônicos? (computador, console, celular, redes sociais etc.)

Respostas	Percentual de Respostas	Total de Respostas
menos de 1 hora por semana	3,4%	9
entre 1 e 2 horas por semana	7,6%	20
entre 2 e 5 horas por semana	16,7%	44
entre 5 e 10 horas por semana	35,6%	94
mais de 10 horas por semana	36,7%	97
<b>Responderam à pergunta</b>		<b>264</b>
<b>Pularam a pergunta</b>		<b>0</b>

Quanto tempo, aproximadamente, você dedica a jogos eletrônicos? (computador, console, celular, redes sociais etc.)

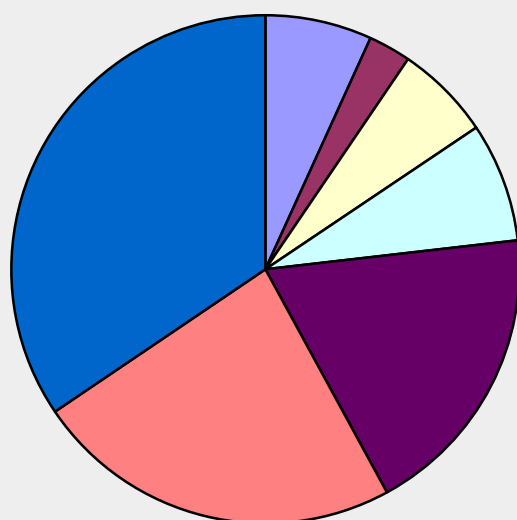


- menos de 1 hora por semana
- entre 1 e 2 horas por semana
- entre 2 e 5 horas por semana
- entre 5 e 10 horas por semana
- mais de 10 horas por semana

**Quanto, aproximadamente, você gasta com jogos anualmente?**

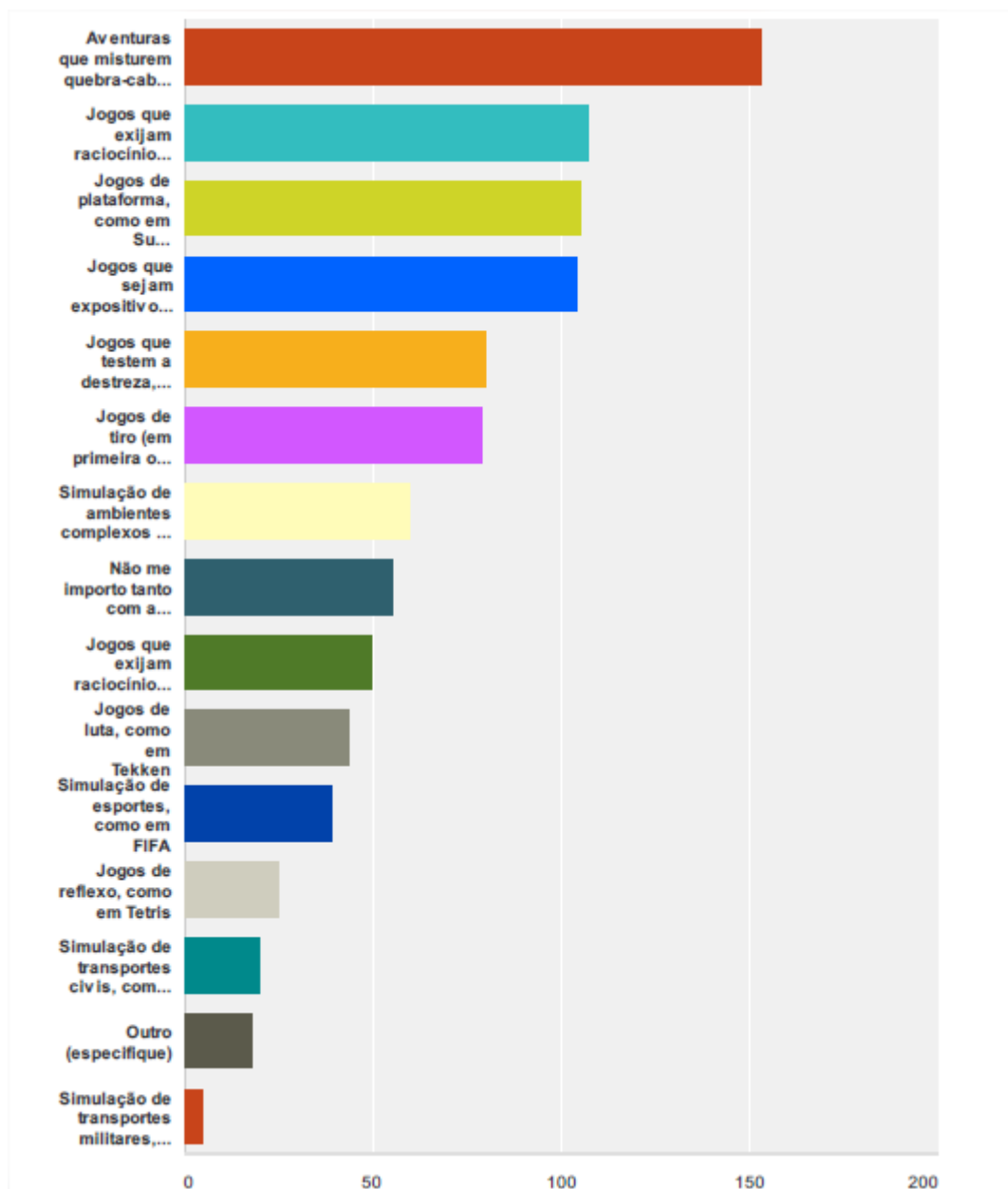
Respostas	Percentual de Respostas	Total de Respostas
não costumo gastar dinheiro com jogos	6,8%	18
menos de R\$10 por ano	2,7%	7
entre R\$10 e R\$60 por ano	6,1%	16
entre R\$60 e R\$120 por ano	7,6%	20
entre R\$120 e R\$360 por ano	18,9%	50
entre R\$360 e R\$540 por ano	23,5%	62
mais de R\$540 por ano	34,5%	91
<b>Responderam à pergunta</b>		<b>264</b>
<b>Pularam a pergunta</b>		<b>0</b>

**Quanto, aproximadamente, você gasta com jogos anualmente?**



- não costumo gastar dinheiro com jogos
- menos de R\$10 por ano
- entre R\$10 e R\$60 por ano
- entre R\$60 e R\$120 por ano
- entre R\$120 e R\$360 por ano
- entre R\$360 e R\$540 por ano
- mais de R\$540 por ano

Escolha os tipos de INTERAÇÃO que você mais aprecia em um jogo:		
Respostas	Percentual de Respostas	Total de Respostas
Simulação de ambientes complexos ou caricatos, como em Sim City	22,7%	60
Simulação de esportes, como em FIFA	14,8%	39
Simulação de transportes militares, como em Panzer Simulator	1,9%	5
Simulação de transportes civis, como em Forza Horizon	7,6%	20
Jogos que exijam raciocínio em tempo real, como em Company of Heroes	18,9%	50
Jogos que exijam raciocínio por turnos, como em Pokémon	40,5%	107
Jogos que sejam expositivos e cuja interação se dá através da interpretação dos diálogos, como em Heavy Rain	39,4%	104
Aventuras que misturem quebra-cabeças com batalhas em tempo real, como em The Legend of Zelda	58,0%	153
Jogos de plataforma, como em Super Mario	39,8%	105
Jogos que testem a destreza, como em Dark Souls	30,3%	80
Jogos de luta, como em Tekken	16,7%	44
Jogos de tiro (em primeira ou terceira pessoa), como em Call of Duty	29,9%	79
Jogos de reflexo, como em Tetris	9,5%	25
Não me importo tanto com a interação, desde que a história seja interessante	20,8%	55
Outro (especifique)	6,8%	18
<b>Responderam à pergunta</b>		<b>264</b>
<b>Pularam a pergunta</b>		<b>0</b>

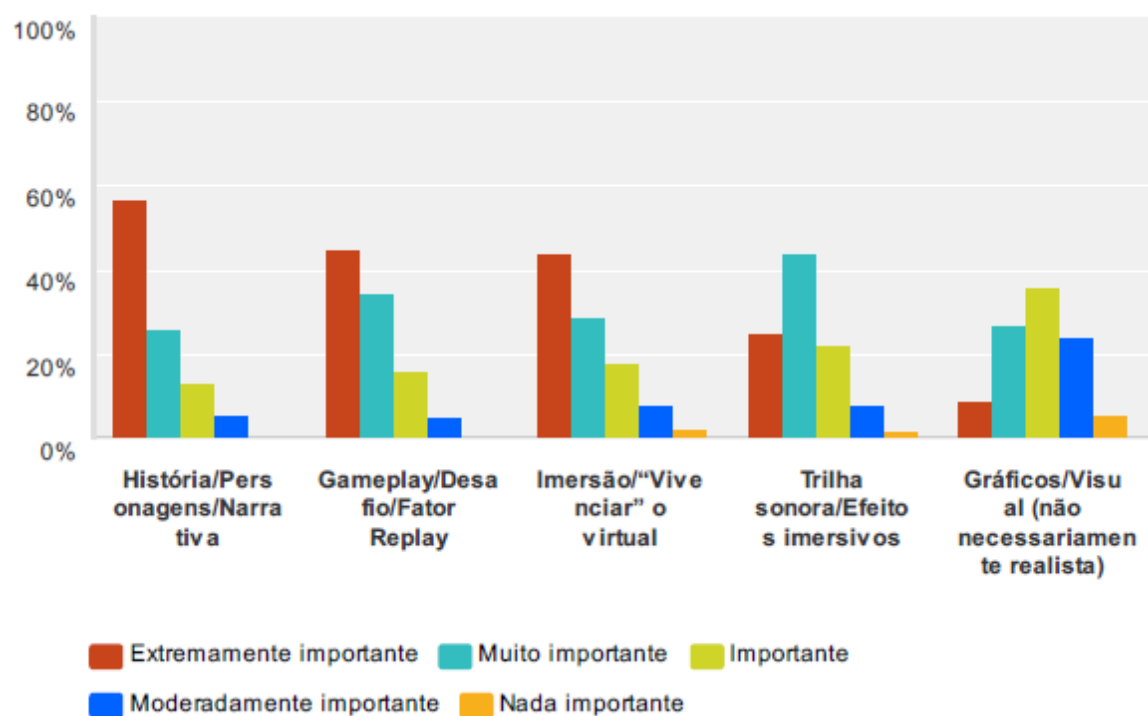


Assinale a importância das seguintes características de um jogo para você:

Respostas	Extremamente importante	Muito importante	Importante	Moderadamente importante	Nada importante	Peso	Total de Respostas
Gráficos/Visual (não necessariamente realista)	23	71	94	62	14	1,00	264
Trilha sonora/Efeitos imersivos	65	116	58	20	5	1,00	264
Gameplay/Desafio/Fator Replay	117	91	42	13	1	1,00	264
História/Personagens/Narrativa	148	68	33	14	1	1,00	264
Imersão/"Vivenciar" o virtual	116	75	47	20	6	1,00	264
<i>Responderam à pergunta</i>							<b>264</b>
<i>Pularam a pergunta</i>							<b>0</b>

Em percentuais:

	Extremamente importante	Muito importante	Importante	Moderadamente importante	Nada importante	Total	Avaliação média
História/Personagens/Narrativa	56,06% 148	25,76% 68	12,50% 33	5,30% 14	0,38% 1	264	1,00
Gameplay/Desafio/Fator Replay	44,32% 117	34,47% 91	15,91% 42	4,92% 13	0,38% 1	264	1,00
Imersão/"Vivenciar" o virtual	43,94% 116	28,41% 75	17,80% 47	7,58% 20	2,27% 6	264	1,00
Trilha sonora/Efeitos imersivos	24,62% 65	43,94% 116	21,97% 58	7,58% 20	1,89% 5	264	1,00
Gráficos/Visual (não necessariamente realista)	8,71% 23	26,89% 71	35,61% 94	23,48% 62	5,30% 14	264	1,00

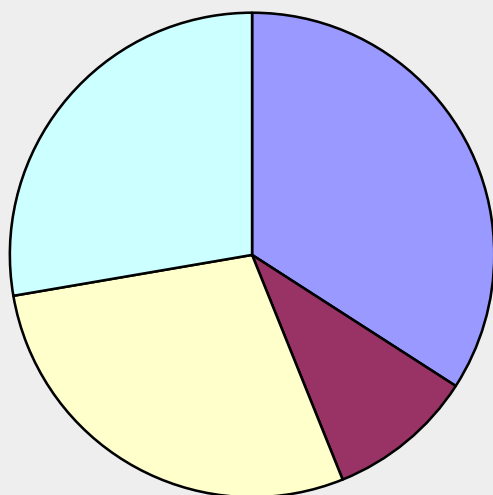




**Quando pode escolher como será o seu personagem dentro do jogo, como ele normalmente é?**

Respostas	Percentual de Respostas	Total de Respostas
Costumo a deixar o meu personagem o mais parecido comigo possível, tanto fisicamente (gênero, cor de pele, tipo físico etc.), quanto em seu comportamento e estilo (vestimenta, orientação sexual, escolhas morais etc.).	34,1%	90
Meu personagem costuma a ser fisicamente parecido comigo, mas seu comportamento tende a ser diferente.	9,8%	26
Meu personagem costuma a ter um comportamento parecido com o meu, mas prefiro que seja fisicamente diferente.	28,4%	75
Meu personagem costuma a ser completamente diferente de mim.	27,7%	73
<b>Responderam à questão</b>		<b>264</b>
<b>Pularam a questão</b>		<b>0</b>

**Quando pode escolher como será o seu personagem dentro do jogo, como ele normalmente é?**

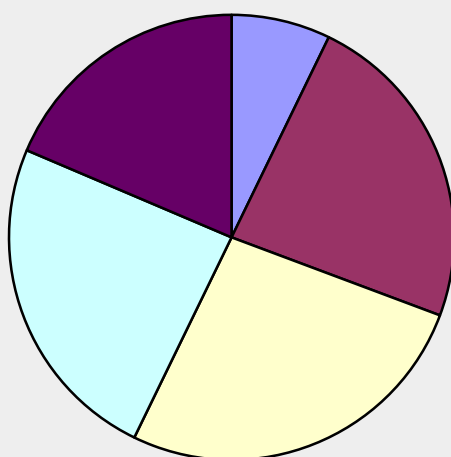


- ☒ Costumo a deixar o meu personagem o mais parecido comigo possível, tanto fisicamente (gênero, cor de pele, tipo físico etc.), quanto em seu comportamento e estilo (vestimenta, orientação sexual, escolhas morais etc.).
- ☒ Meu personagem costuma a ser fisicamente parecido comigo, mas seu comportamento tende a ser diferente.
- ☐ Meu personagem costuma a ter um comportamento parecido com o meu, mas prefiro que seja fisicamente diferente.
- ☐ Meu personagem costuma a ser completamente diferente de mim.

Quão relevante, para a sua diversão e engajamento no jogo, é poder “criar” o seu personagem?

Respostas	Percentual de Respostas	Total de Respostas
Completamente relevante	7,2%	19
Bastante relevante	23,5%	62
Relevante	26,5%	70
Moderadamente relevante	24,2%	64
Irrelevante	18,6%	49
<b>Responderam à pergunta</b>		<b>264</b>
<b>Pularam a pergunta</b>		<b>0</b>

Quão relevante, para a sua diversão e engajamento no jogo, é poder “criar” o seu personagem?

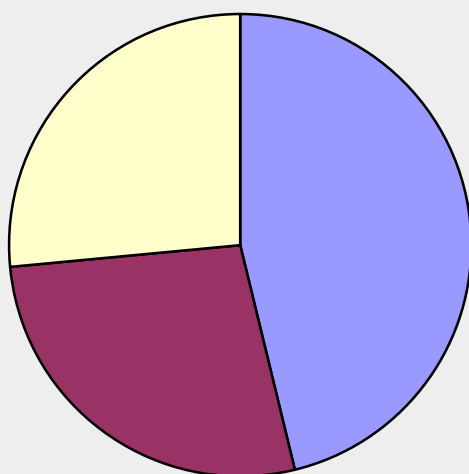


- Completamente relevante
- Bastante relevante
- Relevante
- Moderadamente relevante
- Irrelevante

**Quando você não pode escolher o personagem que controlará no game, como é normalmente a sua maneira de jogar?**

Respostas	Percentual de Respostas	Total de Respostas
Tento jogar da maneira como acho que o personagem agiria de acordo com sua personalidade, mesmo que o jogo não me puna por “sair do papel”.	46,2%	122
Se o jogo possui mecânicas que privilegiem certos comportamentos, costumo a segui-los.	27,3%	72
Não tendo a me importar com a personalidade do meu personagem, apenas jogo do meu jeito.	26,5%	70
<b>Responderam à pergunta</b>		<b>264</b>
<b>Pularam a pergunta</b>		<b>0</b>

**Quando você não pode escolher o personagem que controlará no game, como é normalmente a sua maneira de jogar?**



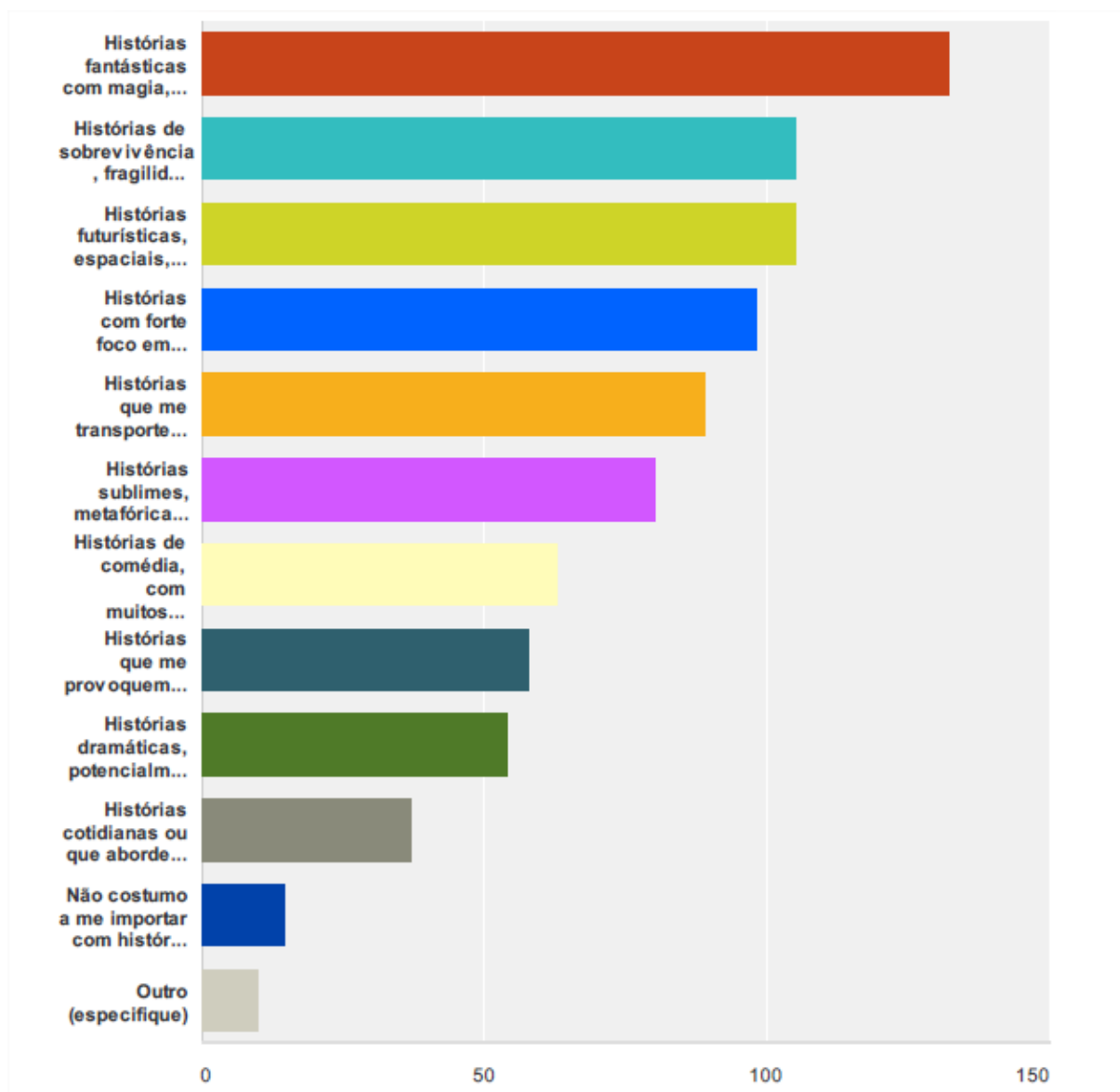
■ Tento jogar da maneira como acho que o personagem agiria de acordo com sua personalidade, mesmo que o jogo não me puna por “sair do papel”.

■ Se o jogo possui mecânicas que privilegiem certos comportamentos, costumo a segui-los.

□ Não tendo a me importar com a personalidade do meu personagem, apenas jogo do meu jeito.

**Escolha os tipos de HISTÓRIAS que você mais gosta de aproveitar em jogos:**

<b>Respostas</b>	<b>Percentual de Respostas</b>	<b>Total de Respostas</b>
Histórias que me transportem a ambientes com muita ação e aventura. (Ex: Far Cry 3)	33,7%	89
Histórias fantásticas com magia, criaturas absurdas e fantasia. (Ex: Skyrim)	50,0%	132
Histórias que me provoquem sustos ou forte tensão. (Ex: Silent Hill)	22,0%	58
Histórias cotidianas ou que abordem aspectos do dia a dia. (Ex: Gone Home)	14,0%	37
Histórias com forte foco em decisões e relacionamentos, românticos ou não. (Ex: The Walking Dead da Telltale)	37,1%	98
Histórias de comédia, com muitos momentos engraçados ou nonsense. (Ex: Mario & Luigi: Bowser's Inside Story)	23,9%	63
Histórias de sobrevivência, fragilidade e economia de recursos. (Ex: The Last of Us)	39,8%	105
Histórias futurísticas, espaciais, utópicas ou distópicas. (Ex: Mass Effect)	39,8%	105
Histórias dramáticas, potencialmente tristes ou trágicas. (Ex: Heavy Rain)	20,5%	54
Histórias sublimes, metafóricas ou com aspectos de contos de fada. (Ex: Journey)	30,3%	80
Não costumo a me importar com histórias em jogos.	5,7%	15
Outro (especifique)	3,8%	10
<b>Responderam à pergunta</b>		<b>264</b>
<b>Pularam a pergunta</b>		<b>0</b>





## APÊNDICE B – ENTREVISTAS

### Para o autor ou a autora:

**Vanessa Raposo:** Conte primeiramente sobre qual ou quais livros ou contos publicados você tem no currículo. Como você descreveria seu estilo literário? (ficção, não ficção, poesia, fantasia, urbano, comédia etc.)

**Danilo Crespo:** O conto "Tic-tac, tic-tac" foi publicado na compilação de contos organizada pela Secretaria de Cultura de Niterói "Concurso de contos de Niterói" em 2011. No final do mesmo ano, publiquei até agora meu único livro *Memórias de Abacate*, livro de contos, pela editora Nonoar. Meu estilo literário é a ficção em prosa, embora eu também escreva poesia. Acho importante ressaltar que embora meus textos possam ser lido por qualquer pessoa e obter o mesmo impacto, nunca recomendo para menores de 14 anos e meu público principal são os jovens adultos.

**Josy Stoque:** Sou uma autora que escreve várias gêneros, depende das minhas experiências e do meu humor. Mas comecei a escrever uma série de fantasia intitulada saga *Os Quatro Elementos*, em 4 volumes: *Marcada a Fogo*, *Filho da Terra*, *Ilha de Ar* e *Universo de Água*. Tenho previsão para um *spin-off* e talvez um quinto livro no mesmo universo, porém mais voltado para distopia. Na sequência, escrevi o romance hot (new adult) *Insensatez*, em parceria com Gisele Galindo (autora da série *Destino Íntimo*). Depois, *Estrela – Em Busca do Amor Eterno*, um romance épico (histórico), lembra muito um conto de fadas e tem mitologia grega. Publiquei um conto erótico na mesma pegada do meu novo romance, em produção, *Puro Êxtase: Levanta, princesa, a abóbora virou carruagem*. Tenho outras ideias de um policial e um chick-lit, mas me considero uma autora que escreve para adultos e sempre ficção, meus textos são densos, com bastante emoção. Acredito que faça parte de minha veia poética, foi assim que comecei a escrever ainda na infância.

**Lu Piras:** Até o momento tenho três livros publicados, *Equinócio – a Primavera* (romance/fantasia), *Polaris – o Norte* (continuação de *Equinócio* – romance/fantasia) e *A Última Nota* (romance), sendo todos do gênero romance, dois dos quais fantasia. Meu estilo, sem dúvida, é a ficção.

A série *Equinócio* é composta por quatro livros, cujos últimos dois estão em processo de revisão para publicação em 2014. A trama central se desenha em torno da jovem estudante, Clara

Abrevanel e do seu anjo da guarda, Nath-Aniel (Nate). A narrativa é em primeira pessoa, sob o ponto de vista da protagonista Clara, com uma linguagem jovem, e por vezes lírica, a fim de que o leitor se identifique com o panorama de fantasia que conduz a história.

O livro *A Última Nota*, trabalho realizado em coautoria com o escritor Felipe Colbert é também um romance escrito em primeira pessoa, contado sob a perspectiva de Alicia Mastropoulos, uma jovem violinista, de família tradicional grega e que se apaixona por um rapaz desconhecido e sem memória. Com ele, através dos mistérios que surgem com ele, Alicia descobre seus verdadeiros sonhos. A escrita, voltada para o público juvenil-adulto é direta e objetiva. Os capítulos são curtos e sempre com ganchos ao final, a fim de prender o leitor. Todo o romance é estruturado com técnicas especiais semelhantes às técnicas de roteiro para uma leitura ágil e que prenda o leitor do início ao fim.

**Vanessa Bosso:** Sou autora de ficção e não me prendo a gênero algum. Gosto de escrever de acordo com o meu estado de espírito e isso me leva por muitas estradas. Gosto de desafios e cada nova obra é única. Meus livros publicados são: 1. *2012 Uma Aventura No Fim Do Mundo* - 2010 pela Ed. Novo Século (ficção científica/romance/thriller ação); 2. *O Despertar do Elemental* - em 2011 pela Baraúna com o título *O Elemental* e agora na Amazon numa nova versão (infanto-juvenil/aventura); 3. *O Imortal* - em 2011 pela Dracaena e agora na Amazon em nova versão (romance/alquimia/sobrenatural); 4. *Senhor do Amanhã* - em 2011 pela Dracaena e em nova versão na Amazon. Indicado ao prêmio Códex de Ouro de melhor romance (thriller policial/suspense/conspiração/romance); 5. *Possuída* - em 2012 pela Dracaena e agora na Amazon na mesma versão original (romance sobrenatural/adolescente); 6. *A Aposto* - publicado com exclusividade na Amazon (comédia romântica adolescente); 7. *O Homem de Todas as Minhas Vidas* - exclusivo Amazon (romance espiritualista/sobrenatural); 8. *O Homem Perfeito* - exclusivo Amazon (comédia romântica/chick lit); 9. *Poção do Amor* - exclusivo Amazon (comédia romântica adolescente/magia); 10. *Soterrados* - exclusivo Amazon (conto/ficção científica/romance/arqueologia); 11. *A Noite em que as Estrelas Caíram* - exclusivo Amazon. Livro único dividido em uma trilogia: *Invasão*, *Aliança* e *Insurreição* (ficção científica adolescente/romance/aventura/ação); 12. *Nos Bastidores do Prazer* - exclusivo Amazon (conto erótico publicado sob pseudônimo).



**Vanessa Raposo:** Algum meio digital auxiliou a sua carreira autoral de alguma maneira, seja através de divulgação, publicação, contato etc.? Se sim, conte como.

**Danilo Crespo:** Sim, claro. Desde 2009, mantenho atualizado o meu blog - Doce Declínio -, e é, sem dúvida, minha melhor ferramenta para divulgar meu nome e meus trabalhos. Já vendi meu livro para pessoas em São Paulo, Rio Grande do Norte e Tocantins que eu sequer conhecia. No tempo da publicação do meu livro, toda divulgação foi feita a partir da internet já que não possuía nenhum dinheiro quase investido em publicidade. A internet é uma ferramenta que eu mesmo posso usar para divulgar meu trabalho, não preciso depender de ninguém.

**Josy Stoque:** Sim, comecei a divulgar meu trabalho a partir das redes sociais e blog e foi assim que conheci pessoas, que conheciam outras e dei meu primeiro passo na publicação do meu livro de estreia, o primeiro volume da saga.

**Lu Piras:** Como uma jovem escritora (minha carreira teve início em meados de 2012), posso atestar que a internet é uma importante ferramenta, e a que mais auxiliou no processo de divulgação do meu trabalho, aquela sem a qual eu não teria publicado nenhum livro. As redes sociais, o Twitter e o blog foram um suporte importante para o marketing, desde a fase de pré-publicação, de captação de editora. Precisei muito das redes sociais para tornar meu primeiro livro, *Equinócio – a Primavera*, conhecido. Criei uma capa provisória e busquei parcerias com blogs literários. Essa interação ainda é de extrema importância para manter o nome artístico da escritora “Lu Piras”. Com um mecanismo de “petição online”, reuni assinaturas para a publicação de *Equinócio* e atraí a atenção de uma editora. Hoje em dia, com as constantes alterações do mercado literário e novos escritores surgindo todos os dias, o jovem escritor não pode simplesmente acomodar-se diante do seu computador. Ele precisa da mídia.

**Vanessa Bosso:** Nos quatro primeiros anos de carreira, utilizei Twitter e Facebook como ferramentas de divulgação/promoção. Hoje tenho um site e um blog também. Há 6 meses passei a publicar minhas obras com exclusividade na Amazon.

**Vanessa Raposo:** Seu trabalho já foi publicado em outros meios que não o impresso? (Por exemplo, blogs, redes sociais, leitores digitais etc.) Esta publicação “alternativa” lhe rendeu algum tipo de retorno (não necessariamente financeiro)?

**Danilo Crespo:** Não, mas sim. A grande maioria dos contos do meu livro esteve ou está disponível no meu blog. Infelizmente, não publiquei por eBook por questões de desentendimentos contratuais com meu editor. Eu queria mas ele não achou bom para o negócio dele. Como foi meu primeiro livro, eu ouvi a opinião dele e decidi aprender todo o processo. E aprendi muito, tanto que tenho certeza que quando lançar meu primeiro romance, vou disponibilizá-lo online de graça, pelo menos no primeiro momento. O meu blog dá muito retorno, porque as pessoas não me conhecem. Eu digo "Prazer, eu me chamo Crespo e sou escritor", mas isso não diz nada sobre mim. Eu mostro meus textos e as pessoas percebem que ser um escritor não é apenas escrever um livro ou livros. Essa é a maior arma do escritor iniciante, a própria escrita sendo elogiada e passada adiante, na melhor das ocasiões, de forma viral. Tenho que confiar no que eu mesmo produzo antes de esperar esse tipo de retorno e eu confio. Acredito que um eBook bem trabalhado, que chame atenção do leitor para iniciar uma leitura, com um texto que prenda o leitor até que termine de ler o livro é a melhor divulgação possível.

**Josy Stoque:** Não, publiquei direto pela editora por demanda e em três anos nunca vi retorno financeiro, só dispunha de dinheiro. Somente depois de três anos inserida no mercado conheci a Amazon e sua plataforma de autopublicação que veio, finalmente, me dar o retorno merecido e sem me cobrar nada por isso.

**Lu Piras:** Sim. Meu primeiro livro, *Equinócio – a Primavera* está disponível em formato impresso e também digital desde a data de sua publicação, em várias plataformas. A Amazon é uma das lojas virtuais onde ele está disponível. No meu caso, tendo em conta que o livro está disponível também em formato impresso, o retorno que obtenho é maior no que tange à divulgação da obra, do que financeiro.

**Vanessa Bosso:** Sempre paguei para publicar meus livros impressos e nunca recuperei o investimento. Na Amazon não pago absolutamente nada pela publicação e já tenho um lucro bem interessante. De acordo com os meus cálculos, em 5 anos estarei vivendo de literatura.

**Vanessa Raposo:** Você já utilizou ou pensa em utilizar algum elemento digital em seu trabalho? (Por exemplo, realidade aumentada, hiperlink, recursos de áudio ou vídeo etc.)

**Danilo Crespo:** Não de forma séria. Eu gosto muito de trabalhar com o que está além do texto para maximizar o impacto dele ou melhorar a experiência de leitura. Um bom livro já não é mais só um texto. É uma capa que ajuda o leitor a imaginar, um papel de boa qualidade (ou um eReader de boa qualidade), detalhes extratextuais. No meu livro *Memórias de Abacate* eu uso a diagramação para causar efeitos. Por exemplo, no primeiro conto, um espaço de quase uma página inteira dão o efeito de silêncio incômodo entre os personagens. Eu sempre pensei em como fazer com que o leitor se surpreenda lendo um texto meu. Já até pensei em criar um sistema simples para não só maximizar a experiência da leitura, como também impedir que o leitor saiba o número de páginas para o fim do livro e não fique esperando desesperadamente a última página. Tudo isso não é digital. Eu sou ambicioso e acredito que usarei muitos recursos digitais um dia, mas nada ainda concreto, visto que tenho que consolidar todo meu conhecimento não-digital por experiência até poder começar a experimentar com o digital e suas inúmeras possibilidades. O uso da música embutida no texto por si só já seria incrível para textos que eu produzo.

**Josy Stoque:** Eu utilizo QRCode em minhas artes de capa e marcadores, os eBooks tem hiperlinks e para divulgar o trabalho também utilizo ferramentas como BookTrailer.

**Lu Piras:** Não. No meu trabalho digital ainda não utilizei nenhum elemento digital.

**Vanessa Bosso:** Sim, penso. A Amazon possui algumas possibilidades interessantes de publicação, como é o caso do audiobook. No futuro irei investir nessa plataforma de publicação. Também penso em inserir trilhas sonoras de abertura nos meus livros e logo o eBook tornará isso possível.

**Vanessa Raposo:** Como você enxerga o uso deste tipo de recurso, considerando o panorama geral do livro como objeto? Você acha positivo ou negativo? Tem medo do “fim do livro”?

**Danilo Crespo:** Positivo, sem dúvida. Não tenho medo do "fim do livro", acredito que os dois andam juntos e atendem necessidades diferentes dos leitores e de diferentes públicos-alvo também. O eBook ainda é o livro e se difere no formato, muitas vezes encoraja o leitor a

comprar o livro real, seja por qualquer motivo, para ter a sensação de toque, de "real", seja para guardá-lo como um troféu na sua estante. Por mim, podem parar as máquinas e transformar tudo em eBook: é o mesmo livro e, embora eu não possua um eReader ainda, fiquei maravilhado com o primeiro livro que li num eReader (Kindle). Para mim, a experiência foi até melhor que a de ler um livro físico: eu tinha a minha disposição imediata um dicionário ao pressionar na palavra com dúvida; a leitura foi um prazer e nada cansou minha vista; pude ler no escuro de ônibus sem atrapalhar ninguém a minha volta; e usei sem querer algumas funções que me incentivavam a continuar lendo como um contador que dizia em quanto tempo eu terminaria de ler o livro após calcular minha velocidade de leitura. Retomando: o eBook tem muito mais a oferecer ao leitor que o livro físico e sequer gasta papel. Como leitor, eu sempre adorei livros, sou um "rato de sebos", mas não tenho medo nem saudosismo em dizer que os recursos tecnológicos aplicados a literatura (de qualquer espécie) podem ajudar muito a leitura. Tenho certeza que o livro não vai acabar e certeza também que a forma de escrever livros, estruturar ideias será ampliada toda vez que o eBook for bem utilizado.

**Josy Stoque:** Acho superpositivo porque os leitores, principalmente os jovens que compõe a massa leitora de nosso país, está acostumada às tecnologias e esses recursos, com certeza, ajudam na propagação do livro como algo mais interessante para esse público mais ágil, mais curioso e fuçador.

**Lu Piras:** Acho positivo. Não creio no "fim do livro", de modo algum. Acredito que o mercado do livro deva acompanhar a evolução tecnológica, não apenas para conquistar os novos leitores mas também para recuperar antigos leitores. A geração de leitores de hoje pede maior interatividade com o produto que consome. Isso não significa que as gerações que estão mais acostumadas com o livro impresso percam o interesse na leitura ou que o livro impresso perca importância. O livro se torna estética e funcionalmente cada vez mais atrativo. Seja impresso ou digital, com ou sem recursos e elementos digitais, ele será sempre um produto, um objeto com o fim principal de uso. O livro impresso é usado e posto a um canto. O livro digital também é usado, embora não ocupe espaço nenhum. E ele também é deixado de lado depois de cumprida a sua função. O importante é o leitor se sentir bem com um ou com outro formato, escolher aquele com o qual melhor se adapta. A função principal será sempre a mesma, a de informar e entreter o leitor.

**Vanessa Bosso:** O objeto livro possui um valor agregado, confere status e torna interessante aquele que o lê. O livro impresso acabará um dia, mas não será na nossa geração. Não tenho medo do fim do livro, aliás, prefiro mil vezes a leitura eBook. É mais dinâmica, interativa, “Techno” e os preços e facilidades são inúmeras.

Num eBook qualquer coisa será possível. Crianças poderão desenhar a história, por exemplo. Adolescentes poderão ouvir a trilha sonora selecionada para cada capítulo. Poderão acessar links. Assistir vídeos. As possibilidades são incríveis e a leitura será muito mais atraente para essa nova geração.

#### **Para o produtor de conteúdo digital:**

**Vanessa Raposo:** Conte primeiramente qual é a sua experiência com o meio digital. Mais especificamente, com que tipo de mídia você se relaciona mais (jogos eletrônicos, modelagem 3D, programação, design digital etc.)?

**Philippe Joriam:** Eu trabalho com meio digital há algum tempo. O tipo de trabalho que mais acaba na minha mão são vídeos para o Youtube, mas algumas outras coisas menos clichês acabam na minha mão também! Acho que o que mais me relaciono, como a maioria, são mídias sociais, mas tenho minha cota de jogos eletrônicos e alguma mão em mídias interativas.

**Thiago Attianesi:** Sempre fui usuário do meio digital, é algo muito fortemente ligado à minha geração. Sempre me interessou desde criança os videogames e brincar com computadores. Com o passar do tempo fui entrando para a área profissional do meio digital, mais especificamente a área de jogos e, por me importar muito com a experiência humana, me formei em Jogos Digitais, fundei uma empresa voltada a criação de jogos e aplicativos e hoje estou a caminho de terminar minha pós-graduação em Animação e Jogos Eletrônicos. Com esse foco escrevo atualmente para o site Gamestorming e dou aula seguindo a mesma linha de conteúdo.

**Vanessa Raposo:** Para você, como funciona a relação entre tecnologias digitais e a produção artística? No seu meio, você sente algum tipo de conflito evidente entre essas vertentes ou, pelo contrário, acha que elas “casam” bem?

**Philippe Joriam:** Essa relação é muito natural e muito fluida. Existe, na minha humilde opinião, uma certa demonização das tecnologias por um segmento influente do meio artístico. Mas, para

um jovem como eu, é difícil imaginar se a primeira câmera fotográfica não teve esse mesmo tipo de tratamento. “Hate”<sup>41</sup> é normal, a internet (quem diria) ensina isso pra gente com muita veemência. Para o meu meio, das pessoas que trabalham pulando de uma mídia pra outra, as tecnologias digitais são necessárias, não há nenhum pudor em adicionar botões de compartilhamento em tudo. É o caminho normal de uma nova arte que vem surgindo e se desenvolvendo no nosso tempo. As artes antigas não devem perder seu espaço e suas características, mas a vanguarda não deve ter pudor de ser diferente delas.

**Thiago Attianesi:** Acho que as pessoas se ofendem com modificações, e o mercado é regido por pessoas. Logo, ele meio que se ofende e tenta separar [essas coisas] ocasionalmente. Não tardará, porém, a ser muito claro para o grande público essa união. O transmídia e multimídia serão termos banais, porque quase tudo estará contido em um dos dois universos.

Vejo a tecnologia, digital ou qualquer outra, como uma ferramenta que pode ser usada para expressão artística, logo um pode ser usado para chegar ao outro. Não acho que sejam coisas opostas ou que se contraponham. Considero, por exemplo, jogos como expressão artística em diversos aspectos e alguns até obras de arte.

**Vanessa Raposo:** Quais são ou foram as principais inspirações para o seu trabalho? Você busca fontes em outras mídias? Faz com que dialoguem de alguma maneira?

**Philippe Joriam:** Minha principal inspiração foram ARGs<sup>42</sup> publicitários e outras experiências extramídia inicial, como *Lost*. Achei que seria interessante trabalhar com essa fuga do “espaço natural” do meio em uso. Me esforcei ao máximo para criar uma relação afetiva entre jogo (meio inicial) e realidade (“meio” secundário), espero ter conseguido.

**Thiago Attianesi:** Acho limitante separar minha área de jogos em um modelo único de trabalho, acredito que ela é altamente multidisciplinar pela quantidade de pessoas de diferentes áreas envolvidas em uma produção. E ao meu ver seria um desperdício de seus talentos reduzir a uma mídia. Penso de maneira transmídia e sou fascinado por seriados, quadrinhos, mangás, animes, músicas, telas *multitouch*, câmeras de alta sensibilidade, RPGs de lápis e papel, Card

---

<sup>41</sup> Em tradução literal do inglês, “ódio”. O termo é utilizado para definir comportamento agressivo gratuito na internet.

<sup>42</sup> ARG: sigla para *Alternate Reality Games*. Jogos que combinam exploração espacial do mundo real com elementos lúdicos. Geralmente são gratuitos e podem ter como objetivo familiarizar o jogador a determinada marca.

Game, e utilizo disso tudo como uma coisa só, inspirações e expressões artísticas de pessoas diferentes, gosto de ver como “a experiência humana” independente da tecnologia, mídia ou estilo que seja. Logo, adoro criar o diálogo entre essas mais diversas ferramentas.

**Vanessa Raposo: Quão relevante é narrativa (*storytelling*) em seu trabalho?**

**Philippe Joriam:** Meu trabalho é puro *storytelling*. Só tentei abordar por outro lado: a história não vem pronta, quem faz é o jogador, não o jogo. Diferente dos jogos usuais, onde o *storytelling* é construído pelo receptor em contato com elementos de relativa liberdade, meu jogo dá ao jogador todos os elementos da vida real para trabalhar. Não sei se muitas pessoas sequer enxergam o *storytelling* que isso cria naturalmente, mas tenho certeza de que cada um que chegou até a última etapa têm uma história pra contar.

**Thiago Attianesi:** Na área de jogos, o *storytelling* é muito importante, claro dependendo do projeto e como será abordado, mas diria que no geral é 25% de um projeto. Realmente fundamental para alguns jogos, visto que o jogo tende a ter uma história, ou várias delas, e nesse ponto já entraríamos em roteiros líquidos e roteiros em árvore.

**Vanessa Raposo (para Thiago Attianesi): Pode explicar melhor o que quer dizer por estes termos?**

**T.A.:** Roteiros líquidos e em árvore remetem ao quanto os roteiros nas novas mídias são maleáveis, não são lineares. Por exemplo, determinada ação influencia em diversos meios no interior do jogo e existem mais de dez finais para ele ou outra mídia interativa. Seria essa a questão do maleável e das múltiplas possibilidades de evolução do roteiro.

**Para o pesquisador (texto original):**

**Vanessa Raposo:** What would you point out as the main differences between "traditional" storytelling and an essentially digital narrative? Games, for instance, are usually better reviewed [by specialized magazines] in terms of their playability than by the literal story they tell. How to analyze the unique storytelling that games afford without making it overwhelmed by narrative tradition's expectations?

**Tamer Thabet:** The defining difference between printed stories and playable one is interactivity. We are the only storytelling species and we have read, watched, and listened to stories, but what does it mean to play them? Games are the fictional worlds where players can virtually live stories and become part of the narration in a responsive environment. This means the rise of a new kind of narrative with which the extant diverse approaches of narrative theory are not readily compatible.

The very act of narration in games defies the conventional understanding of how stories are told because this fictional form needs the player to participate in the storytelling, and because the story is told by the environment only in response to the player's actions.

Intuitively, the first thing that comes to mind is the player's centrality in the game story. Identifying the roles of the game player in the storytelling is a key to mapping the narrative structure in video games because this is the fiction where the player gets pulled into the center of story's world to tell by acting.

Answering how the game story is told promises more opportunities for profound critical reflection on game fiction and culture, and so we should start thinking of gameplay as an act of narration. First, this would be in the light of traditional conceptualizations such as the figure of narrator, voice, perception, taxonomy, point of view, and narrative situation.

Literary and film narrative theories can tell us a lot about the constituting elements in the video game narrative. So, in a way, I am saying "let it first be overwhelmed by narrative tradition's expectations, then see what happens and what we can understand".

The player tells the story! A personal story in a fictional world that turns the narrative into a personal experience. This opens the door to new critical ways.

#### **Tradução:**

**Vanessa Raposo:** O que você apontaria como a principal diferença entre uma forma “tradicional” de se contar histórias e uma narrativa essencialmente digital? Jogos eletrônicos, por exemplo, são em geral melhor revisados [por periódicos especializados] em termos de sua *playability* do que pela história literal que estão contando. Como analisar a maneira ímpar de se contar histórias através de games sem sobrecarregá-los com as expectativas da tradição narrativa?



**Tamer Thabet:** A principal diferença entre as histórias impressas e aquelas jogáveis é a interatividade. Somos a única espécie capaz de criar histórias e nós as lemos, assistimos e escutamos, mas o que significa jogá-las ou interpretá-las? Games são mundos virtuais onde os jogadores podem virtualmente vivenciar histórias e se tornarem parte da narração em um ambiente suscetível a alterações. Isto representa a ascensão de um novo tipo de narração, com a qual as diversas abordagens existentes de teoria narrativa ainda não são compatíveis.

A própria narrativa em si dos jogos eletrônicos desafia a compreensão convencional de como histórias são contadas pois este molde ficcional exige que o jogador participe da narração, que só se desenrola neste ambiente em resposta às suas ações.

Intuitivamente, a primeira coisa que nos vem à mente é a centralização da função do jogador na história do game. Identificar os papéis do jogador no ato de contar histórias é a chave para mapear a estrutura narrativa dos videogames, pois este é o gênero de ficção onde o jogador é empurrado para o centro de um mundo imaginado que só será desenvolvido por meio de ações ou atuação.

Descobrir como a história de um game é contada traz promessas de mais oportunidades de aprofundarmos nossa reflexão crítica sobre a ficção em jogos eletrônicos e na cultura. Portanto, deveríamos começar a pensar em jogabilidade ou *Gameplay* como uma forma de narração. Isto se daria à luz de conceituações tradicionais tais quais a posição do narrador, as características de sua voz, percepção, taxonomia, ponto de vista e situação.

As teorias narrativas do cinema e da literatura podem nos informar bastante a respeito dos elementos constituintes da narração em jogos eletrônicos. Então, de certo modo, estou respondendo: “Que deixemos os jogos serem sobrecarregados pelas expectativas da tradição narrativa, e então vejamos o que acontece e o que podemos compreender.”

O jogador é quem nos contará essa história! Uma história pessoal em um mundo fictício que transforma narrativa em experiência pessoal. Isto abre portas para novas formas de crítica.

